

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ABRIL 2001
Nº6
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
MDK
Carnicería alienígena
7 DEMOS!
Summoner
Kingdom Under Fire
Evil Islands
Outlive
Giants
Excalibug
State of War
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 6 ABRIL 2001 • 695 PTAS. 4,17 EUROS
00006
424094 001477
WARCRAFT III
Cómo era y cómo es
DIABLO II
Lord of Destruction
Un infierno repleto de sorpresas
ESPECIAL TAKE 2
Grandes proyectos en la sombra
MAFIA
Se acerca el fin de la ley seca
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

Lideras el mejor equipo de hombres del mundo.

ERES LA PESADILLA DE TUS ENEMIGOS, SU SOMBRA...

Para un terrorista, tú eres su ejecutor.
Para el resto del mundo, eres un Delta Force.

DELTA FORCE
Land Warrior™

NOVALOGIC – THE ART OF WAR™

PC CD ROM

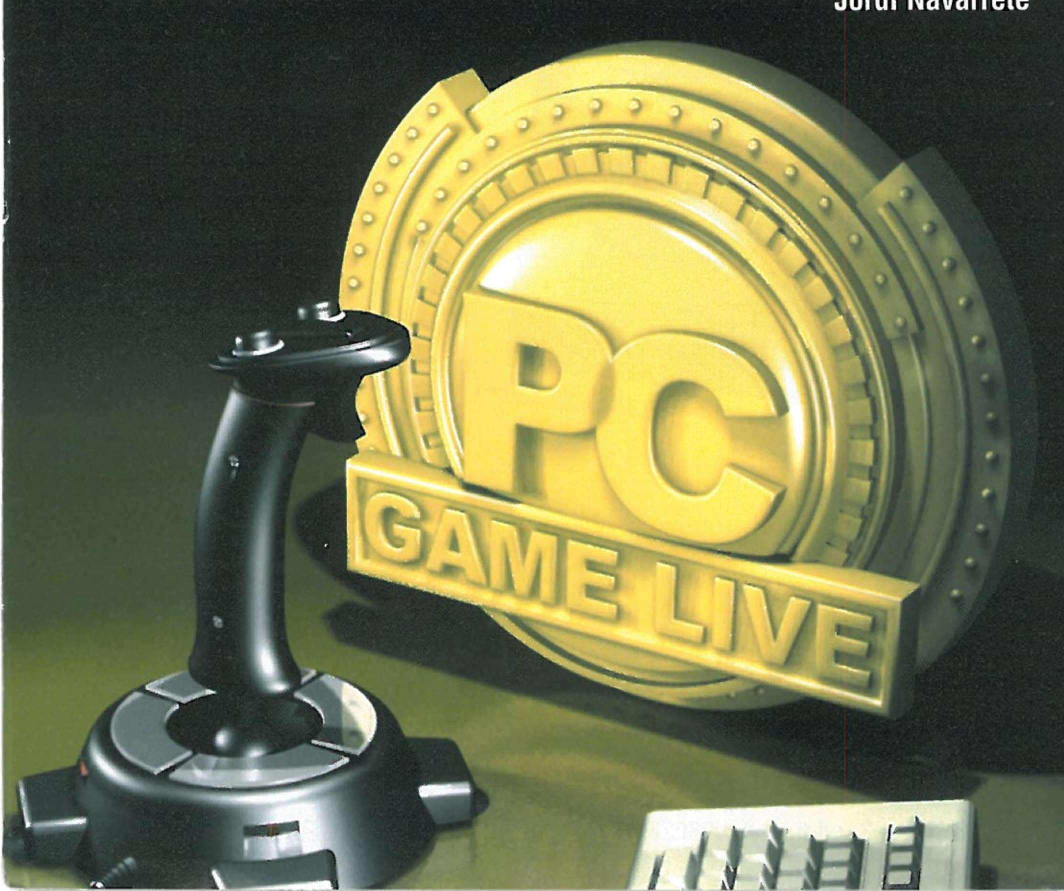
NovaWorld™

www.novalogic.co.uk

UN PC QUE SE MUERDE LA COLA

¡Bendito sea Dios! Un leve descenso en la piratería. ¿Será que la fiebre aftosa se contagia también a las grabadoras? Aunque sorprendente, la noticia es cierta. Y es como para alegrarse. Según una lógica que no tiene por qué cumplirse, a menos piratería deberían seguir juegos más baratos. Dinamic Multimedia, FX Interactive y ahora Planeta DeAgostini apuestan sin ambages por una política de precios agresivos. ¿Pero lo harán los demás? No nos engañemos, según el resto de compañías una reducción de precios es inviable. Opinan que el descenso de la piratería es tan solo leve y que el mercado no está como para tirar cohetes, lo cual obliga a mantener precios elevados para recuperar la fuerte inversión que supone el proceso de desarrollo de un juego. Y lo malo es que a precios altos, piratería boyante. La realidad demuestra que la mejora en las protecciones no ayuda significativamente a reducir el número de copias piratas. Hecha la ley, hecha la trampa. Es un pez que se muerde la cola. Y lo que nos planteamos es si debe ser primero el huevo o la gallina. Tal vez las compañías podrían romper este círculo vicioso asumiendo, por una vez, ciertos riesgos. Tal vez, sólo tal vez.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, E.Moreau, J. Ripoll, C. Robles, M. Román

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Jefe de maquetación
Juan José Barrantes

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@ixoiberica.com

Jefe de ventas Multimedia
Javier Auqué
jauque@ixoiberica.com

Publicidad
Xavier García Abad

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Fotomecánica
Punt Groc

Impresión
Giesa-Rotographik Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.



Gerente
Christophe Bonicel

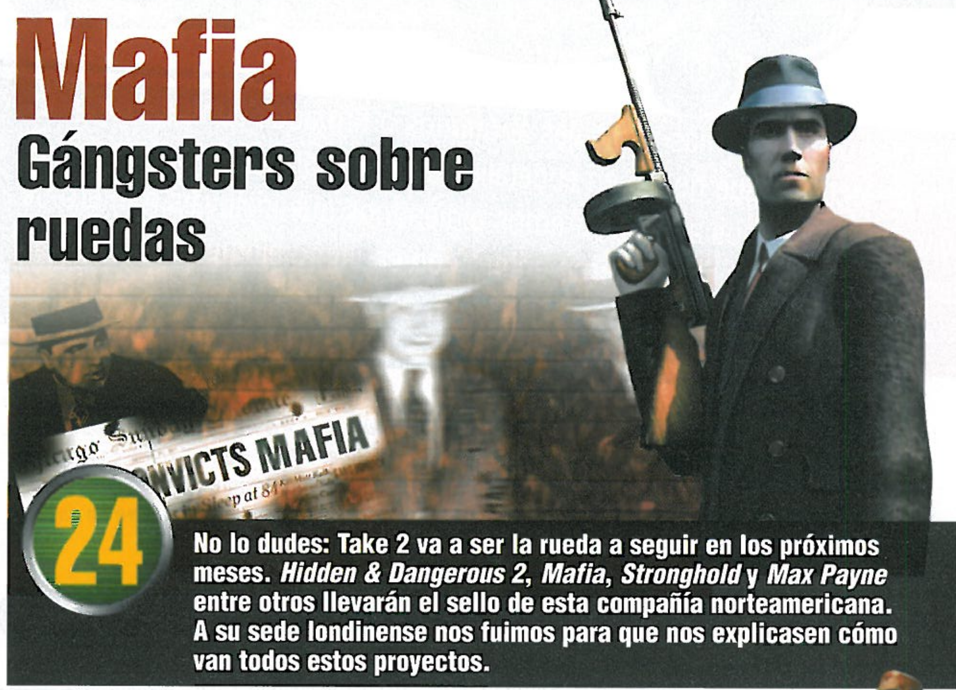
Solicitado OJD



CONTENIDOS ABRIL 2001

Mafia

Gángsters sobre ruedas



No lo dudes: Take 2 va a ser la rueda a seguir en los próximos meses. *Hidden & Dangerous 2*, *Mafia*, *Stronghold* y *Max Payne* entre otros llevarán el sello de esta compañía norteamericana. A su sede londinense nos fuimos para que nos explicasen cómo van todos estos proyectos.

Diablo II:

Lord of Destruction



Al diablo le han salido cuernos y cola nuevas. Te dirán que no es más que una ampliación, pero tú ni caso: ¿cuántos juegos originales ofrecen tanta diversión y tantas ideas refrescantes?

Políticamente incorrectos

Diez de cada diez analistas coinciden en que los juegos de PC contienen mucha violencia, algo de erotismo y hasta lenguaje grosero. ¿Es eso divertido o peligroso?



Clive Barker´s Undying



Aunque la huella de Clive Barker no va mucho más allá del título, *Undying* es uno de los *arcade* con más fundamento que se han publicado en los últimos meses. Electrizante y sombrío.

CARTA BLANCA



Cada vez proliferan más mensajes anónimos o firmados con pseudónimo, obra de lectores que no tienen el detalle de identificarse ni decirnos dónde viven. Si seguimos así, acabaremos pidiéndoos que incluyáis número de cuenta corriente y foto de cuerpo entero con el último ejemplar de la revista en la boca. Venga muchachos, no os dé vergüenza decir quién sois.

¿Por qué no Starcraft 2?

Me estoy preguntando en qué piensan los "señoritos" de Blizzard, que no se plantean hacer el *Starcraft 2*. ¿No se dan cuenta de que la están pifiando? A la gente le encantó el *Starcraft* y el *Brood Wars*, pero sus autores no quieren darnos una segunda parte. Lo único que mantiene vivo a *Starcraft* es Battle.net, y lo cachondo es que la peña juega más a los jueguecitos (Torretas, Zelda, Godzilla...) que al juego en sí.
Quiero hacer un llamamiento a la gente de Blizzard en nombre de todos los jugadores de *Starcraft* para que entren en razón y nos premien con una segunda parte de este magnífico juego.
Y, como dijo Tyrion Dark en el número anterior, reto a todos los que quieran echar una batalla en Battle.net. Mi *nick* es LECHUCK.
LECHUCK (e-mail)

Es cierto, Blizzard "no tiene pensado" desarrollar por ahora StarCraft II, pero eso sólo quiere decir que en estos momentos son otros los proyectos que les ocupan. La compañía norteamericana sigue colgando de la Red mapas y complementos nuevos para mantener el culto a Starcraft vivo y es más que probable que algún día se decida a trabajar en una secuela. No pierdas la esperanza.

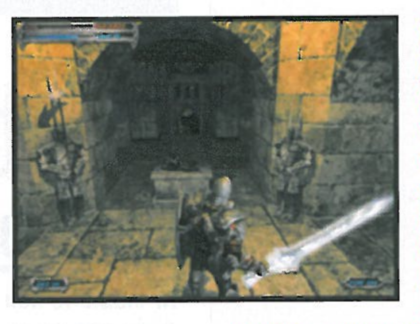
El mundo es negro

Estoy desesperado con *SWAT 3*. Lo he instalado sin ningún problema, pero al ir a ejecutarlo, lo único que veo en el monitor es una gran pantalla negra.
No me sucede con ningún otro juego y estoy por devolverlo. ¿Es algún *bug*?
Juan Millán. Sevilla



¿Qué bug ni bug? Como te diría un técnico en sistemas informáticos, la solución es reiniciar. Bueno, en este caso quizá no sea suficiente. Bájate los últimos drivers de tu tarjeta gráfica e instala el último DirectX (lo encontrarás en el CD 1). Lo mismo recomendamos para cualquiera que se encuentre en un caso similar.

¿Qué pasa con Blade?



Recuerdo cuando, hace tan sólo unos meses, esperábamos impacientes la salida de *Blade* en febrero. Luego se aplazó a marzo, y no era la primera vez que nos tocaba digerir un retraso. No es que mis colegas y yo seamos unos viciadillos del tema, pero era algo que todos llevábamos en nuestras cabezas.
Ahora, por fin, lo tenemos entre las manos. Podemos disfrutar de su apasionante historia, sus impresionantes gráficos, sus texturas y sombreados... ¿O tal vez no? ¿Acaso el fruto de esa semilla que plantaron nuestros colegas de Rebel Act hace algunos años no es tan grande y apetitoso como esperábamos? Nuestra respuesta es que ha salido un fruto grande, pero moteado con ligeras manchas que hacen que no pase de ser un *arcade* más.
Esos "pequeños" fallos no son tan permisibles como uno querría que fueran. Antorchas y armas que atraviesan las paredes como por arte de magia (incluso *Rune* carece de este defecto), texturas abiertas con "retales" en blanco, una historia a la que le falta garra para conseguir meterte de lleno en el juego... El pequeño toque de rol ya lo ofrecía *Deus ex*, juego en que el personaje adquiere mayor fuerza y habilidad a lo largo de la aventura y que, a diferencia de *Blade*, dispone de un correcto y muy currado guión. El de *Blade*, tan corto y poco completo que muchas veces empiezas y no sabes cuál es tu objetivo, excepto seguir y seguir hasta que te vuelves loco.
No es que sea una birria, pero la verdad es que tiene muchos errores que deberían haberse evitado después de cuatro años.
Meska (e-mail)

Salvo excepciones muy puntuales, todos los que nos habéis escrito para dar vuestra opinión sobre Blade coincidís en que es un buen juego (o muy bueno, ahí estaría el matiz) con algunos defectos que no consideráis excesivamente graves. Lo de si ha valido o no la pena una espera tan larga es algo muy subjetivo. Pero, la verdad, no creemos que nadie se haya pasado estos últimos cuatro años pensando en el juego día y noche, mordiéndose las uñas y despertándose de madrugada entre sudores fríos.

No lo soporto

Muy buenas. Quiero dejaros claro que vuestra revista me parece bastante buena, tanto por su diseño como por su selección de contenidos. Pero no soporto (lo siento, es superior a mi) el tono de colegueo indecente que tienen la inmensa mayoría de los artículos, en especial los de la sección de análisis. No es que me moleste el sentido del humor, es sólo que creo que la actitud que adoptáis ("somos graciosos y lo sabemos") os hace perder un poco de vista que lo que se espera de vosotros es que deis argumentos sobre si un juego es o no un buen producto que vale la pena que compremos. Os pierde la falta de objetividad, las ganas de provocar la risa fácil, la deliberada frivolidad con que os tomáis lo que, en definitiva, os da de comer. No sé, la verdad es que todo esto me molesta.
Juan Recalde. Madrid

No te preocupes, Recalde, hemos investigado, y parece que esto del rigor es algo que se va cogiendo con los años, más o menos al tiempo que se te pasan la frivolidad y el colegueo indecente, que son,

como la escarlatina, enfermedades infantiles. Cuando nos hagamos mayores y aprendamos adverbios nuevos y muchas palabras esdrújulas, ya verás cómo la revista nos sale mucho más seria. Lo de la incompatibilidad entre objetividad y humor es confundir la velocidad con el tocino.



¡Os habéis pasado!

En el número 5 criticabais de mala manera el que yo considero el mejor videojuego jamás creado, *Final Fantasy VIII*. Pues yo digo que tiene unos gráficos que a más de un juego de rol le gustaría tener, un guión insuperable y un montón de magias, sin olvidarse de los espectaculares GF, con su gran colorido. Y qué me decís de los personajes, que son perfectos tal y como están, sin que haga falta cambiarles el pelo y todo eso. Pienso que esta revista fue muy dura con uno de los mejores juegos de rol que se puede jugar hoy en día. Felicidades por la revista.
Zell Dincht (e-mail)

Mensaje recibido. Nos tranquiliza comprobar que tienes una buena opinión sobre la revista a pesar de no estar de acuerdo con algunas de nuestras opiniones. Pero lo de FFVIII háztelo mirar.



Un lector civilizado

El motivo de este correo es el de haceros saber que sois una buena revista y que si seguís así prometo compraros todos los meses. También quería preguntaros si sabéis algo más de *Civilization 3*. Es algo que espero con todas mis fuerzas. ¿Será parecido a *Civilization 2*? ¿Se podrá jugar a través de Internet o red local?
Roberto García (e-mail)

La noticia es que Firaxis, el estudio de Sid Meier, ha cancelado su proyecto alternativo (un juego de estrategia con dinosaurios) para centrarse en Civ 3. Las principales mejoras se centrarán en desarrollar la IA para que el juego se convierta en un reto estratégico mucho más exigente. Tras poco más de un año de desarrollo, diríamos que falta bastante para que el juego se edite, pero puedes mantenerte informado visitando regularmente la web de los desarrolladores (www.firaxis.com).

Cuestión de ética

Este último mes he asistido a dos cosas que me han llevado a la necesidad de desahogarme públicamente, y como os ofrecéis, pues aprovecho. La primera es la noticia de que la industria va a adoptar un "código ético". Suena muy bien, pero estoy seguro (aún no creo en los milagros) de que dicha "ética" no incluirá, por supuesto, que dejen de vendernos BETAS a precio de productos terminados, que no tendremos que conectarnos a Internet para descargar ciento y la maza de parches, que su asistencia al consumidor será decente y que las traducciones (perdón, "localizaciones") al ¿castellano? serán decentes. La única compañía que puede dejarse al margen de esta crítica es FX. He comprado varios de sus juegos y me he encontrado con un trabajo realizado por PROFESIONALES, así, con mayúsculas. Buena presentación, manuales bien impresos, traducciones perfectas y precio del que no puedes quejarte. Para mí esto es ÉTICA. A ver si las "Grandes" dejan de quejarse de la piratería para justificar precios abusivos y chapuzas constantes (¿qué es si no un pirata quien te vende algo que no está terminado ni funciona como debe y te da como única garantía el "derecho" a pagar?).

La segunda es la típica y anual denuncia de la violencia en los videojuegos. Mirad, me gustan los videojuegos y las películas de acción, pero no voy dando golpes ni tiros por la calle. El problema quizá sea que mis padres me educaron para respetar a los demás en vez de mandarme a la academia o al gimnasio o regalarme una consola "para que no moleste".
José L. M. (e-mail)

Estupenda idea la del desahogo en público. Uno de nuestros muchachos la ha llevado a la práctica varias veces y por eso tiene antecedentes penales por conducta obscena y alteración del orden público. Ante sucesos tan lamentables como éste, empezamos a pensar que también Game Live debería adoptar un código ético. Os mantendremos informados.



Cosas de pilotos

Lo siento por todos los fanáticos del *Colin McRae 2.0*, pero voy a comentar algunos de sus fallos más significativos. En primer lugar, pongamos que voy a 200 por una pista en Finlandia, el sudor me recorre el cuerpo, tengo el nivel de adrenalina a tope y los nervios a flor de piel. En estos momentos, nada mejor para relajarse que echar un cigarrito, pero en el panel del coche ¡no hay mechero! Craso error.
En las pistas de Grecia, muy cerradas y agresivas, me estampo a toda leche contra un árbol. ¿Dónde demonios está el airbag? Pero lo peor es que en la última etapa en Suecia le llevaba a Colin unos 30 segundos de ventaja. Iba tan tranquilo que nada me apetecía más que escuchar algo de música, pero ¿podéis creer que no había radio en el salpicadero?
En serio, la única pega que puede ponérsele a este maravilloso juego son sus requisitos mínimos. Yo también soy un fanático del Colin. ¡Que salga ya el 3.0!
Carlos Sainz. Madrid

¿Carlos Sainz? ¿El de verdad? ¿El del anuncio de Ford Focus? En serio, ¿eres consciente de que lo que has hecho puede considerarse una grave suplantación de personalidad? Por si las moscas, hemos enviado tu carta a la dirección general de policía, no sea que el silencio cómplice sea en este caso constitutivo de delito.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



PARA QUITAR EL HIPO

Infogrames anuncia *Unreal 2* para el 2002

Los fans de *Unreal* estamos de enhorabuena. La mítica serie de acción en primera persona vuelve a sus raíces con *Unreal 2*, la secuela del título original publicado en 1998. El juego, que se centra en una sólida campaña para un solo jugador, está siendo desarrollado por Legend Entertainment (*The Wheel of Time*). Epic Games, los autores del título original, se encargan esta vez del nuevo motor 3D del juego, que está consiguiendo gráficos tan espectaculares como los que te mostramos.



Por fin. La secuela de *Unreal* toma forma y estará lista a principios del 2002.

Unreal 2 se basa en el mismo universo de *Unreal*, sólo que esta vez se desarrolla en planetas diferentes y no participa en él ninguno de los personajes del título original.
Encarnarás a un mariscal de una autoridad fronteriza de las colonias terrestres y navegarás a bordo de la nave Atlantis por el espacio. Cuando se descubre que siete planetas de la zona esconden siete reliquias, todo el mundo se abalanza a hacerse con los objetos y revelar sus secretos. Cinco facciones alienígenas, tus tropas militares y guerreros de diversos ejércitos de mercenarios librarán multitud de batallas. Entre las razas alienígenas destacan los depredadores Skaarj del título original, los guerreros Shian y los cazadores Izarian. En la campaña para un solo jugador, tendrás que ir de planeta en planeta a la caza de las reliquias.
El apartado multijugador contará con los modos *deathmatch* individual y por equipos, entre otros. Las 13 misiones del juego tendrán lugar en 25 niveles que incorporan diez escenarios completamente nuevos, desde cavernas y selvas hasta zonas volcánicas y naves enemigas. Ya puedes visitar la web oficial del juego (www.unreal2.com).

COSECHA MICROSOFT 2001

Microsoft presenta sus nuevos títulos en el Gamestock

Como cada año, Microsoft ha presentado a bombo y platillo en su feria Gamestock sus nuevos títulos para PC, aunque los protagonistas indiscutibles han sido los juegos para su consola de nueva generación, la XBox. El catálogo de Microsoft para este año incluye siete juegos de los más variados géneros. El primero en llegar a las tiendas, en mayo, será *Train Simulator*, el simulador de trenes del que ya os hablamos en nuestro número de febrero. El apartado simuladores cuenta con un segundo título que se publicará en otoño, *Flight Simulator 2002*, una nueva entrega de la popular serie de simuladores de vuelo civil de Microsoft, esta vez más realista que nunca.
La estrategia está representada este año por tres títulos. *Sigma: The Adventures of Rex Chance* es un muy original juego de estrategia en tiempo real, en el que tendrás que crear animales mutantes para luchar contra un loco que quiere dominar el mundo. Relic Entertainment, los autores de *Homeworld*, desarrollan el juego, que se publicará también en otoño. *Zoo Tycoon* es un juego de estrategia en la línea de los juegos de gestión como *Roller Coaster Tycoon*, sólo que ahora le toca el turno a los parques zoológicos. El juego verá la luz en otoño. En verano se publicará *Mechcommander 2*, la esperadísima secuela del juego de estrategia en tiempo real futurista ambientado en el universo BattleTech.
Rol con toques de estrategia en tiempo real es lo que nos depara *Dungeon Siege*, previsto también para este verano. Cierra esta excelente cosecha *FreeLancer*, el juego de combate espacial de Chris Roberts, que finalmente no saldrá este año.

Imágenes de *Mechcommander 2*, *Sigma* y *Dungeon Siege*. Microsoft para todos los gustos.



Consigue GRATIS nuevos personajes y preguntas en INTERNET.

Mill€nario

bupi golber

jarrison for

joaquin sabrina

klint istbud

EL JUEGO DEL MILENIO

www.diaspora.net



email: diaspora@diaspora.net

REQUISITOS RECOMENDADOS

Pentium 200 MHz o Superior, 64MB RAM.
CD-ROM 16X o superior, Ratón.
Compatible Windows 95/98/2000.



ENROLADOS EN BALDUR´S

Throne of Baal concluye la saga de *Baldur´s Gate*

Virgin Interactive ha confirmado que la expansión del mejor juego de rol del año pasado, *Baldur's Gate II*, empezará a distribuirse en nuestro país el próximo 15 de junio. *Baldur's Gate II: Throne of Baal* incorporará cinco nuevos escenarios, 40 hechizos y habilidades nuevos y más personajes al título original. Bioware, el desarrollador de ambos títulos, ha asegurado que la expansión revela el final de la leyenda de *Baldur's Gate*. El límite de puntos de experiencia quedará aumentado hasta los ocho millones, lo que permitirá alcanzar el nivel 40. Aunque deberás tener el original, no será necesario completarlo para explorar los nuevos escenarios incluidos en la expansión.



¿Cómo acabará *Baldur's Gate II*? La respuesta, en junio.

¿TIEMPO REAL O TURNOS?

En desarrollo la tercera entrega de *Master of Orion*

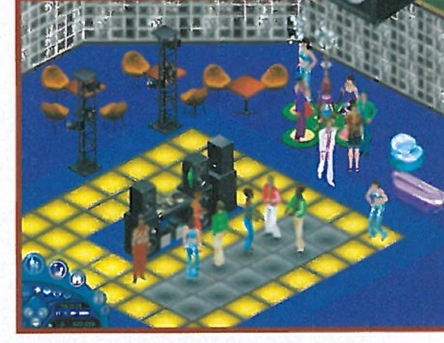
Infogrames prepara *Master of Orion III*, la tercera entrega de la clásica serie de juegos de construcción de imperios espaciales. Aunque no estará listo hasta el año que viene, Infogrames ha señalado que ofrecerá un universo tres veces más grande que el de su predecesor. Otra novedad importante es que el sistema de combate espacial será en tiempo real y no por turnos, como sucedía en las dos entregas anteriores. La galaxia de Orion será testigo de batallas espaciales entre los humanos y diferentes razas alienígenas, como los Sauros. La construcción de tu imperio seguirá, no obstante, basándose en un sistema de turnos. Recientemente se ha presentado la web oficial del juego (www.moo3.com), donde podrás encontrar todo tipo de información, arte conceptual y noticias acerca del desarrollo del juego.

QUINTOS EN EL RANKING DE LOS SIMS

21.000 usuarios españoles de *Los Sims*

Electronic Arts ha anunciado que España es el quinto país del mundo en número de usuarios registrados en la web de *Los Sims*. Con 21.087 registros, España se sitúa por delante de países como Francia, Brasil, Japón o Italia. Electronic Arts ha recompensado a todos los fans que han visitado la web de *Los Sims* y se han registrado con un nuevo bebé alienígena, que se puede descargar desde www.espana.ea.com. La segunda expansión del juego, *The Sims: House Party* sale a la venta este mes. Sin embargo, *Simsville*, el título de la franquicia que combina la construcción de ciudades al estilo de *Sim City* y la simulación de la vida de sus habitantes, ha visto retrasada su publicación hasta el 2002.





***Los Sims* se lo montan muy bien en *House Party*.**

A TIROS CON LOS NAZIS

Electronic Arts presenta *Allied Assault*



Cuantos más nazis elimines, más cerca estarás de tu medalla de honor.

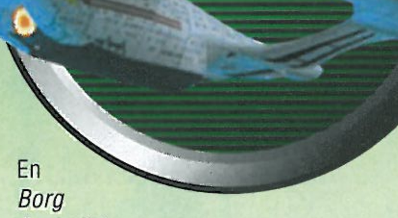
Te lo adelantamos en nuestro número de febrero. Electronic Arts ha presentado oficialmente *Medal of Honor: Allied Assault*, un *shooter* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que está inspirado en los famosos juegos de la PlayStation. El juego, que saldrá a la venta en otoño, está en manos del estudio 2015 (*Wages of Sin*) y utiliza una versión modificada del motor de *Quake III*. Al contrario que en otros juegos basados en el mismo motor, los escenarios de *Allied Assault* son enormes y ofrecen, como es de esperar, un altísimo nivel de detalle visual, al igual que los personajes y vehículos.
En el juego serás un militar aliado multidisciplinar y llevarás a cabo misiones de vital importancia tras las líneas nazis en África del Norte, Noruega y Francia. Una de las misiones reproduce la invasión de Normandía tal y como la relata el filme *Salvar al Soldado Ryan*. *Allied Assault* ofrecerá una campaña para un solo jugador y los modos multijugador *deathmatch* y capturar la bandera. Podrás conducir vehículos, tanques incluidos, y disparar desde ellos.

SIGUE LA FIEBRE TREKKIE

Anunciados *Armada II* y *Borg Assimilator*



Los *trekkies* estarán encantados. Los demás, la verdad, algo cansados de tanto *Star Trek*.



Fiebre de pesadilla si no te interesa en absoluto el universo de *Star Trek*. Al igual que sucede con *La Guerra de las Galaxias*, *Star Trek* es una fuente inagotable de nuevos juegos y secuelas. Además de la expansión de *Star Trek Voyager: Elite Force* (ver página 20), Activision prevé publicar a finales de año dos nuevos títulos de la franquicia: la secuela de *Star Trek: Armada*, su juego de estrategia de combate espacial del año pasado, y el primer juego de construcción de la franquicia, *Star Trek: Borg Assimilator*.
El estudio de reciente creación Mac Doc Software está desarrollando *Armada II*, un juego que incluirá opciones estratégicas, una perspectiva táctica y mapas 3D nuevos, además de formaciones de naves en 3D. Este título ofrecerá una campaña para un solo jugador por cada una de las tres facciones, la Federación, los Klingon y los Borg, y un modo multijugador en el que podrán jugar hasta 8 jugadores.

En *Borg Assimilator*, desarrollado por Cyberlore Studios (*Majestic*), estarás al mando de los Borg. Deberás conquistar y asimilar a los Romulan, Klingon y los humanos de la Federación. A lo largo de los 12 niveles de la campaña, tendrás que asentarte en los diferentes planetas, recolectar recursos y apoderarte de nuevas tecnologías con el fin último de asimilar a tus enemigos. Empezarás con una pequeña colonia Borg y a medida que avances en el juego podrás acceder a más unidades y edificios.

PC CD-ROM

WORMS WORLD PARTY

Dreamcast

WORMS

WORLD PARTY

Imagina que puedes eliminar a todos los gusanos de la tierra...

¡¡8 jugadores!!

¡Partidas online hasta 8 jugadores!

Grenadier
65

Grenadier
65

Sentry
100

¡¡VOY A POR TI!!

¡¡FALLASTE!!

¡TE VAS A ENTERAR!

¡TRAIDOR!

¡ME MUERO!

Versión íntegra en castellano

www.worms-virgin.com
www.virgin.es

Dreamcast

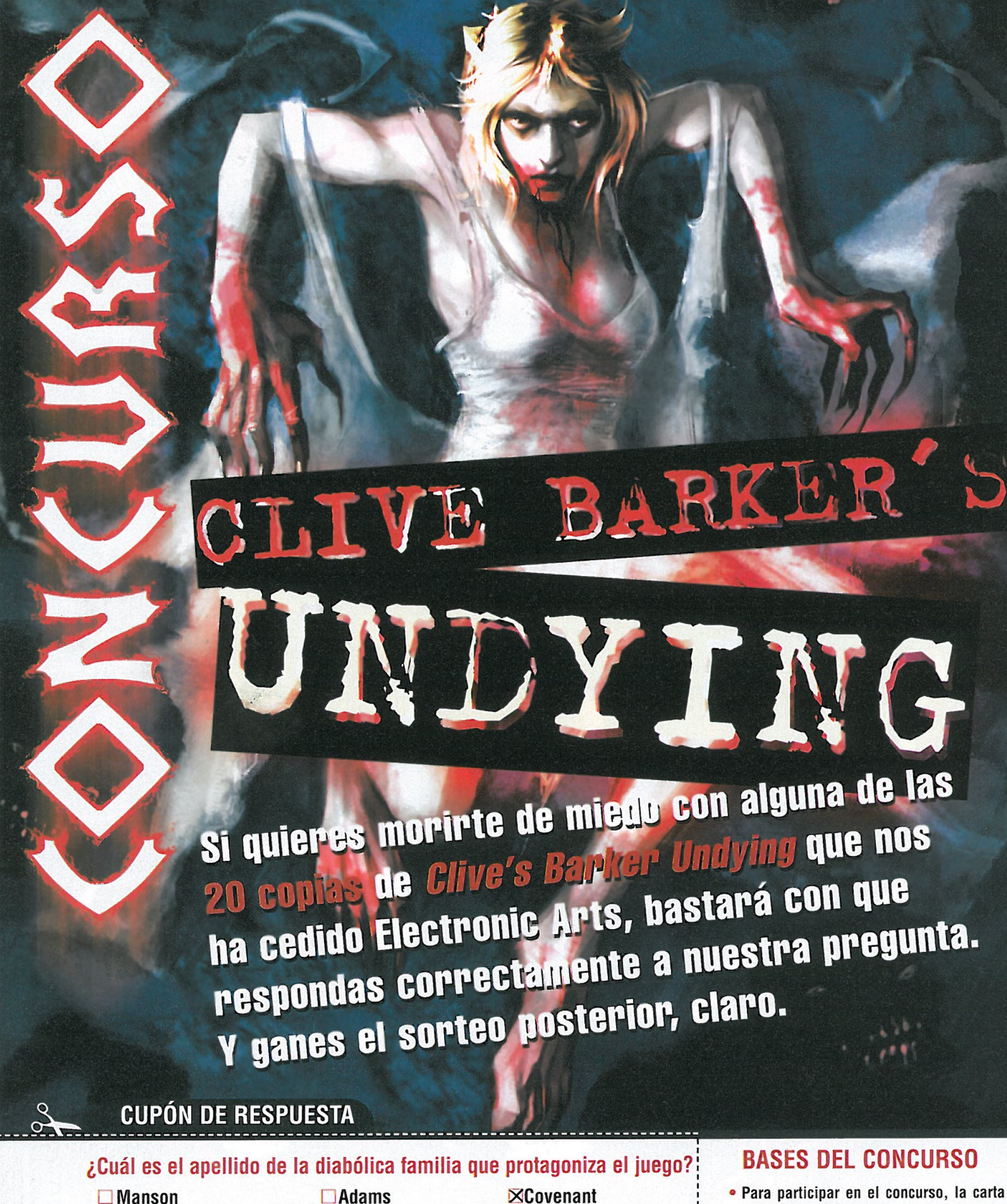
PC CD ROM

TEAM17

TITUS

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive



¿Cuál es el apellido de la diabólica familia que protagoniza el juego?

☐ Manson ☐ Adams ☒ Covenant

NOMBRE: Fº JAVIER VICENTE PARRA

DOMICILIO: AVD. ARAGON Nº 13 7ºA ESCALERA IZD.

POBLACIÓN: TERUEL C.P.: 44002

PROVINCIA: TERUEL TELÉFONO: 978 612241

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Clive Barker´s Undying" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de mayo y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de junio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



MALA HIERBA NUNCA MUERE

Lista la segunda entrega de *House of the Dead*



Pobres zombis. Con semejantes caretos, no es de extrañar su mala leche.

Los zombis *arcade* por excelencia quieren tomarse la revancha. Planeta DeAgostini Interactive y Empire Interactive lanzarán el próximo mes de julio *House of the Dead 2* para PC. En la segunda entrega del popular juego *arcade* los muertos vivientes se acercan en 3D desde los rincones más profundos y oscuros de la Mansión Curien. Estas criaturas de la noche quieren acabar con la humanidad y serás tú el encargado de borrarlos del mapa.

El juego, con soporte para uno o varios jugadores, transcurre a lo largo de seis capítulos y dispone de cinco modos (incluidos los originales de la versión *arcade*) y multitud de escenarios. Esta versión para PC incluye, además, rutas de juego desarrolladas en exclusiva para la ocasión.

NUEVA WEB DE COMMANDOS 2

El juego se publicará en junio

Eidos Interactive calienta motores para el lanzamiento del que esperamos sea uno de los juegos del año, *Commandos 2*. Ha colgado en Internet su nueva web oficial (www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html), en la que podrás ver imágenes de los escenarios de las misiones (Europa Occidental, Europa del Norte, Sudeste asiático e islas del Pacífico), los perfiles de los personajes y las novedades que presentará la jugabilidad de esta segunda entrega. Próximamente podrás tener acceso a los foros del juego y a más detalles sobre las armas y vehículos. También encontrarás seis fondos de escritorio, noticias y archivos del título original, *Commandos*.

La continuación de este estupendo juego del estudio español Pyro Studios, en el que controlamos a un comando de élite de la Segunda Guerra Mundial, presenta un nuevo motor gráfico que mejora la calidad gráfica y la jugabilidad del título original. Los escenarios son mucho más realistas, la acción transcurre tanto en escenarios exteriores como interiores y se ha potenciado la interacción del jugador con el entorno del juego. Proein distribuirá el juego en junio, aunque su fecha exacta de lanzamiento no ha sido confirmada todavía.



AVENTURAS A LO GRANDE

El enorme viaje fantástico de *Schizm*



***Schizm* recuerda mucho al cómic *El Mercenario*.**

El editor holandés Project 3 Interactive prevé publicar en mayo un nueva aventura gráfica 3D en primera persona y de corte fantástico, *Schizm: Mysterious Journey*. El juego ya ha alcanzado la fase beta en los estudios del desarrollador polaco LK Avalon, que lleva dos años y medio trabajando en el proyecto. Se trata de un título de aventuras y puzzles similar a *Myst* y uno de los primeros juegos en ser diseñados especialmente para DVD, más que nada por su gigantesco tamaño (ocupa 10 GB una vez instalado). Project 3 lanzará, no obstante, una versión reducida en CD-ROM.
El juego ofrece vistas panorámicas de 360 grados, cientos de escenarios diferentes y secuencias de vídeo de alta resolución en la que participan actores reales. El argumento del juego, que no contiene escenas de violencia, ha sido escrito en colaboración con el escritor australiano de ciencia ficción Terry Dowling. La misteriosa desaparición de una colonia en un vasto planeta llevará al jugador a explorarlo para saber qué es lo que ha pasado.
Schizm presenta una jugabilidad no lineal, que te permite elegir el orden en el que resolverás los puzzles. El jugador controlará a dos personajes simultáneamente y algunos puzzles requerirán la colaboración de ambos.

ABRIL DE PARTY EN PARTY

Nuevas ediciones de la Xuventude Galicia Net y la Conectados Party





Dos citas ineludibles para el jugón de pro.

Del 6 al 8 de abril tendrá lugar en el Palacio de Congresos y Exposiciones de Galicia, en Santiago de Compostela, la Xuventude Galicia Net 2001. La Party ofrece un programa muy completo de concursos, conferencias, talleres, proyecciones de demos y, lo más importante, campeonatos de *Flight Simulator*, *Age of Empires*, *Starcraft*, *Counter-Strike* y *Quake III*, con un total de 25 millones de pesetas en premios. Puedes obtener más información en www.xuventudegalicia.net.
La segunda edición de la Conectados Party se celebrará este año en el palacio de la Paz de Fuengirola (Málaga) del 11 al 15 de Abril. En la Party, completamente gratuita y organizada por la asociación malagueña Conectados, los asistentes (se esperan unos 400) podrán participar en campeonatos de *Quake*, *Unreal Tournament*, *Mechwarrior 4*, *Starcraft*, *Age of Empires II*, *FIFA 2001* y *Counter-Strike*. Habrá también conferencias y se organizarán otras actividades, como una noche de marcha por Fuengirola. Para más información e inscripciones, vista su web, www.conectados.org.



¿Qué tipo de dinero puedes ganar en el Millonario?

☐ Doblones de oro ☒ Euros ☐ Florines Rhodesianos

NOMBRE: Fº JAVIER VICENTE PARRA

DOMICILIO: AVD. ARAGON Nº 13 7º A ESCALERA IZQUIERDA

POBLACIÓN: TERUEL C.P.: 44002

PROVINCIA: TERUEL TELÉFONO: 978 612241

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Millonario" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de mayo y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de junio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

Y DIOS CREÓ LA ATLÁNTIDA

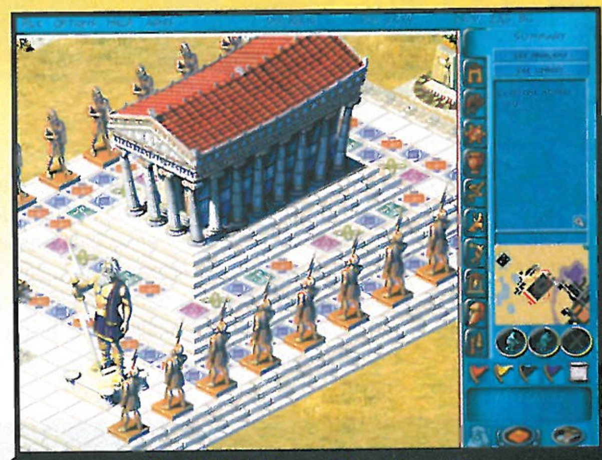
Zeus expande sus dominios

Zeus no se conforma con el Olimpo y sale a conquistar el mítico continente de la Atlántida. Sierra tiene previsto lanzar el próximo verano la expansión de *Zeus*, que está siendo desarrollada por Impressions Games.

Esta expansión, cuyo nombre todavía no se ha decidido, se inspira en las leyendas y mitos de la Atlántida.

Los jugadores podrán construir y dirigir las fabulosas ciudades del continente perdido, establecer nuevas colonias en el resto del mundo y comerciar con las antiguas civilizaciones. Nuevos dioses, monstruos y héroes intervendrán y ayudarán al jugador en el renacimiento del legendario imperio de la Atlántida. Los jugadores también podrán crear sus propias aventuras gracias al editor que incorpora el juego.

Para hacer más llevadera la espera, Impressions Games ha colgado en su web (http://zeus.impressionsgames.com) un pack oficial de mejoras para *Zeus* que permite editar escenarios.







¿Se hundirá la Atlántida en pleno juego?



EL JUEGO TONTO DE LA LEY

Aparece un juego basado en *Torrente*



La España cañí asalta el mundo virtual de la mano de *Torrente*.

El humor chabacano de *Torrente: El brazo tonto de la ley* ataca de nuevo. El estreno de *Torrente 2 Misión en Marbella* viene acompañado de un juego inspirado en las tropelías del primitivo policía madrileño encarnado por Santiago Segura.

Torrente: El juego, desarrollado por el estudio español Virtual Toys, será un arcade de acción y tiros ambientado en Madrid y Marbella, el enclave favorito del cine *made in Spain* más casposo. El propio Santiago Segura ha doblado a su alter ego virtual y ha supervisado el proceso de desarrollo.

¡HORROR, VUELVE EVIL DEAD! Mejor dejemos a los muertos en paz



Creado por Heavy Iron Studio, *Evil Dead: Hail to the King* es un juego de aventuras 3D con escenarios pre-renderizados en 2D.

El argumento del juego se desarrolla ocho años después de la última entrega de la saga cinematográfica *Evil Dead* de Sam Raimi, compuesta por la trilogía *Posesión Infernal*, *Terroríficamente muertos* y *El Ejército de las tinieblas*. En el papel de Ash, regresarás a la infame cabaña del bosque de la película, donde tendrás que cargarte, una vez más, a toda suerte de zombis y demás criaturas del mal. El juego incluye nuevos entornos extraídos del universo *Evil Dead* y en él habrá cabida para la acción, exploración y resolución de puzzles. Los jugadores podrán mejorar sus armas a medida que avancen en la historia. Proein tiene previsto publicar el juego en mayo.



Se va de vacaciones a una cabaña perdida. Ash se lo tiene bien merecido.

MÁS ACCIÓN TREKKIE

Elite Force tendrá expansión

Activision lanzará esta primavera la expansión oficial de *Star Trek Voyager: Elite Force*. Esta ampliación, desarrollada también por Raven Software, incorporará una recreación 3D interactiva de la nave Voyager, dos nuevas campañas para un solo jugador, 17 mapas multijugador y 12 modelos de personajes nuevos.

También habrá tres nuevos modos de juego: Assimilation, Elimination y Action Hero. En el primer modo se enfrentarán la Federación y los Borg. El objetivo de los Borg es asimilar a todo el equipo de la Federación, mientras que ésta debe matar a la Reina Borg. Elimination es un modo del tipo todos contra todos. En Action Hero un único jugador dispone de todas las armas. El jugador que lo mata se convierte a su vez en el Action Hero. Te recordamos que *Elite Force* es el primer juego ambientado en el universo *Star Trek: Voyager*. Basado en el motor de *Quake 3*, el juego se centra en la acción indiscriminada.



***Elite Force* es *Star Trek* al estilo *Quake*. Para los *trekkies* de gatillo fácil.**

A LA CARRERA

MITOS CAÍDOS



En el número pasado os adelantábamos el retraso de *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, el proyecto estrella del estudio inglés Mythos Games. Pues bien, no sólo el juego ha sido cancelado definitivamente, sino que la propia empresa ha anunciado que cierra sus puertas. Fundada por los hermanos Gollop, la compañía deja en su haber títulos tan prestigiosos como la saga *X-COM* o *Magic & Mayhem*.

FREELANCER, RETRASADO

El título que marca el regreso del gran Chris Roberts a la programación de juegos, *Freelancer*, ha sufrido un nuevo retraso. El creador de la saga *Wing Commander* ha anunciado que su simulador de combate espacial más ambicioso, ahora en manos de Microsoft, no estará listo hasta la primavera del 2002.

UT, SIN EXPANSIÓN



Infogrames ha cancelado el proyecto de expansión de *Unreal Tournament* que estaba realizando Digitalo Studios. Mark Rein, de Epic Games, ha señalado que Infogrames prefiere centrarse en el desarrollo de la versión para Dreamcast y el nuevo título *Unreal Warfare*.

ATACAN LOS MONGOLES

The Mongol Invasion es el nombre de la expansión de *Shogun: Total War*, que EA publicará en estos días. *The Mongol Invasion* introduce a los Mongoles, 300 años antes del *Shogun* original, con nuevas campañas y unidades y la posibilidad de jugar la campaña completa on line con otros jugadores. Electronic Arts no descarta publicar también una edición especial del juego, que incluirá el título original y la expansión.



DEUS EX MEJORADO

Eidos Interactive ha anunciado una edición "Game of the Year" de *Deus Ex* para esta primavera. La nueva edición de este juego de acción y rol futurista incluirá una versión mejorada del modo para un jugador, un parche multijugador, un nuevo modo multijugador *deathmatch* y un kit de desarrollo que permite crear misiones y nuevos mapas 3D, además de editar los ya existentes.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA



LucasArts Entertainment ha llegado a un acuerdo con Ensemble Studios para desarrollar una nueva franquicia de juegos de estrategia en tiempo real basada en el universo de *La guerra de las galaxias*. El primer título, que aparecerá en otoño, se llamará *Star Wars Battleground* y utilizará la tecnología con la que Ensemble creó la saga *Age of Empires*. Bioware y Verant también están desarrollando juegos basados en *La guerra de las galaxias* (de rol y *on line*) para LucasArts.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Hace unos días Virgin Interactive presentó en Madrid su nuevo juego de fútbol, *European Super League*. El lugar elegido para la presentación fue el Museo del Real Madrid, ubicado en el estadio Santiago Bernabeu. Pudimos contemplar el juego en funcionamiento, pero sólo en su versión para Dreamcast, ya que la versión para PC se ha retrasado.



CONCURSO BLADE

Los ganadores del concurso *Blade* (febrero) son:
Fco. José Ros, Valencia
Paula Navarro, Ávila
David Minuesa, Cuenca
David Liern, Girona
Antonio Poza, Madrid
Javier Verástegui, Vitoria
David Baella, Barcelona
Javier Casanova, Pamplona
Juan Carlos Cuevas, Sevilla
Mario Sanz, Fuenlabrada (Madrid)
Samuel Bertrand, Ojén (Málaga)
Guillermo Marrero, La Laguna (Tenerife)
Antonio F. Salmerón, Roquetas (Almería)
David Sarmiento, La Bañeza (León)
Mateo X. Esmorís, Vimianzo (A Coruña)

EL ESPACIO AL DESCUBIERTO

En preparación *Elite IV*

El estudio inglés Frontier Development, autores de la veterana saga de simuladores espaciales *Elite*, ha comunicado que se encuentra desarrollando una cuarta entrega de esta mítica serie. Los juegos *Elite* (Elite, 1984; *Frontier: Elite II*, 1993; *First Encounters*, 1995) son simuladores espaciales en los que el jugador disfruta de una libertad absoluta para hacer lo que quiera, desde comerciar con otros planetas a atacar naves o dedicarse a tareas de protección. Frontier quiere dotar a la cuarta entrega de una física lo más realista posible. El universo del juego ofrecerá sistemas solares realistas, con planetas minuciosamente detallados en los que podrás hacer que aterricen tus naves. Asimismo, aumentará el número de naves, equipamiento y mercancías disponible. *Elite IV* (título provisional) contará con un modo multijugador, aunque todavía Frontier no ha desvelado cómo será. El juego se publicará, como muy pronto, en el 2002.

La veterana saga *Elite* necesitaba una puesta al día.

LEVE DESCENSO DE LA PIRATERÍA

20 millones de juegos piratas en el 2000

Según estimaciones de la FAP (Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual), se vendieron en España durante el año pasado cerca de 20 millones de videojuegos piratas. Esta cifra, que ha hecho pública ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), constituye entorno al 65 % del total de juegos vendidos en nuestro país, aunque supone un ligero descenso con respecto a 1999.

Para las compañías distribuidoras, que han vendido nueve millones de copias, la venta de juegos ilegales supone unas pérdidas del orden de los 30.000 millones de pesetas anuales. De todas formas, ADESE señala que el incremento de la presión judicial y policial durante el año pasado, en el que fueron intervenidos 60.000 videojuegos piratas y se iniciaron 69 procesos judiciales nuevos, arroja resultados esperanzadores para el sector.

ADESE también ha mostrado su preocupación ante la generalización del fenómeno de la piratería entre los adolescentes españoles. La asociación denuncia que en los últimos años han proliferado los casos de jóvenes menores de edad que obtienen alrededor de 200.000 pesetas al mes mediante la venta ilegal de videojuegos piratas.

Las penas de cárcel por piratería oscilan entre 6 y 24 meses. Tú mismo.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS




[Fotografía no contractual]

GARANTÍA 1 AÑO

TECNO wave

Windows Millenium: 20.795 pts.

STATION

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 20.4 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

Intel Pentium III 866 MHz	156.900
Intel Pentium III 933 MHz	161.900
Intel Pentium III 1000 MHz	169.900

ADVANCED

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 30.7 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

AMD K7-Athlon 1000 MHz	149.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	157.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	167.900

SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
30.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
35.990

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
38.990

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
45.990

EASY GO BEST BUY
22.990
¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

TRAXDATA BABYCAM
39.900
Cámara de vídeo digital que transmite las imágenes por radiofrecuencia. Funciones de WebCam.

MAXI GAME THEATER XP
37.990
¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!.

SCANNER HERCULES MAXI SCAN@HOME



16.990
¡En sólo 4,7 cm. de altura la mejor combinación entre diseño, facilidad de uso y alta calidad de imagen!.

CD-R VIRGEN 80'LG



100

ETIQUETADORA EASY LABEL BEST BUY



3.190

CDRW TRAXDATA 12x10x32



32.900

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR
7.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD



2.990

GRAVIS DESTROYER X-TREME USB



4.990

GRAVIS X-TERMINATOR



~~9.990~~ 6.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



2.990

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL



12.990

TOP GUN FOX 2




7.990

THRUSTMASTER TOP GUN




~~2.990~~ 2.290

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril



Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALICE



~~6.990~~ 6.490

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.

~~4.995~~ 4.895

BALDUR'S GATE II



~~6.990~~ 6.490

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS



~~6.990~~ 6.490

CALL TO POWER II



~~7.995~~ 7.495

COLIN McRAE RALLY 2



~~7.995~~ 7.495

DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL



~~6.995~~ 6.495

DUCATI WORLD



~~6.990~~ 6.490

EVERQUEST: THE SCARS OF VELIUS



3.995

EXCALIBUG

3.995

EUROPEAN SUPER LEAGUE

3.990

F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~5.990~~ 5.495

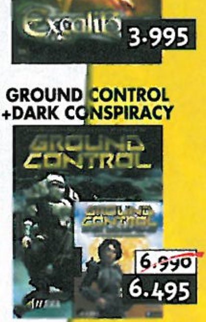
FIFA 2001

~~5.990~~ 5.495

GIANT CITIZEN KABUTO

~~6.995~~ 6.495

GROUND CONTROL +DARK CONSPIRACY



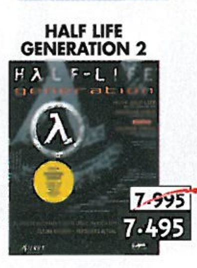
~~6.990~~ 6.495

GUNMAN CHRONICLES



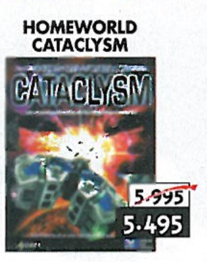
~~6.995~~ 6.495

HALF LIFE GENERATION 2



~~7.995~~ 7.495

HOMEWORLD CATACLYSM



~~5.995~~ 5.495

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER



3.990

KINGDOM UNDER FIRE



~~7.495~~ 6.995

LOS SIMS



~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA



~~2.990~~ 2.895

MILLONARIO



~~7.995~~ 7.495

NBA LIVE 2001



~~5.990~~ 5.490

NO ONES LIVE FOR EVER



~~6.995~~ 6.495

ONI



~~7.995~~ 7.495

PC FÚTBOL 2001



3.995

QUAKE III: TEAM ARENA



~~4.995~~ 4.495

RAINBOW SIX



2.995

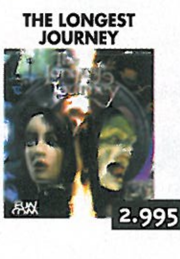
SACRIFICE

~~6.490~~ 5.995

THE FALLEN

2.995

THE LONGEST JOURNEY



2.995

THE MOON PROJECT



3.995

THEME PARK INC.



~~6.990~~ 6.490

WORMS WORLD PARTY



~~4.990~~ 4.490



~~6.995~~ 6.495



F1 RACING CHAMPIONSHIP

¡Compra ya F1 Racing Championship y llévate un cronómetro de regalo! Además partciparás en el sorteo de 20 magníficos 360 MODENA THRUSMASTER RACING WHEEL.

¡Acelera si quieres llegar!

PROMOCIONES VALIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS





~~7.990~~ 7.490

BLACK & WHITE

¡Compra Black & White en tu Centro MAIL y llévate un CD-Rom con un nuevo personaje!

Precios válidos del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



Por J. Font

GRANDES
PROYECTOS EN LA SOMBRA

En Windsor, a tiro de piedra de Londres, tiene su cuartel general europeo Take 2, una de las principales compañías de desarrollo y edición de juegos. Y a Windsor nos fuimos, conscientes de que es mucho y muy bueno lo que se cocina en estos estudios. En los próximos meses, Take 2 va a lanzar una ambiciosa ofensiva que incluirá títulos tan esperados como *Mafia*, *Stronghold*, *Serious Sam* o *Tropico*.

KE 2

MAFIA
El simulador de crimen organizado más completo que se recuerda. Sólo al alcance de los que se atrevan a visitar el muelle catorce de madrugada.

STRONGHOLD
La Europa feudal cabe en tu PC. Con ciudades amuralladas y catapultas incluidas.

HIDDEN & DANGEROUS 2
Operaciones especiales en la Europa de la Alemania nazi. Pocas veces una secuela tiene tantas novedades.

MAX PAYNE
El policía más secreto del mundo. Y no por su trabajo, sino porque Remedy no suelta prenda sobre cómo va el proyecto.

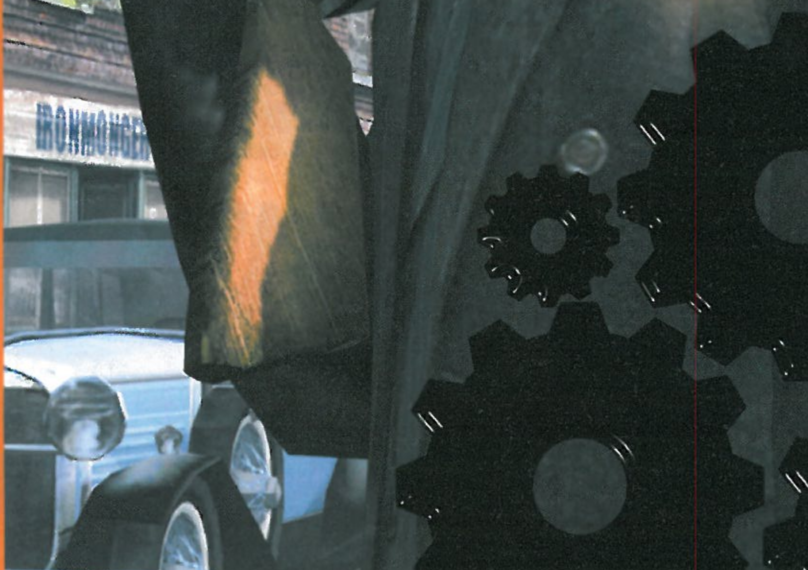
SERIOUS SAM
Acción desenfrenada en una de las mejores reencarnaciones del espíritu de *Doom*.

TROPICO
Ya dijo Rousseau que para amar de verdad la libertad hay que conocer la tiranía.

MITH III: THE WOLF AGE
Estrategia en alta definición. Mumbo Jumbo acaba los deberes que Bungie dejó a medias.

FLY! II
Abran pista a uno de los simuladores más realistas de la historia de la simulación.

AQUA GT
Algo de turismo nunca está de más cuando pilotas una moto acuática.





MAX PAYNE

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: REMEDY ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: JULIO

Si hay un juego que se rige por la premisa del máximo secreto, ése es *Max Payne*. De Max se sabe que es un policía de Nueva York y que trabaja en narcóticos. Y de la ciudad de New York se sabe que fue invadida por una horda de fotógrafos a sueldo de Remedy que tomó instantáneas hasta del último cubo de basura para que los grafistas de *Max Payne* hiciesen reproducciones virtuales en su estudio. Tanto afán de realismo no ha impedido que el juego corriese peligro. La compañía editora llegó a considerar la cancelación del proyecto al comprobar que estaba costando más dinero que la boda de una infanta. Remedy ha hecho propósito de enmienda y parece que todo sigue su curso. Ya está más que confirmado que los gráficos y animaciones serán de muy alto nivel gracias al uso de la técnica Slow Motion y de un motor totalmente nuevo llamado Max- FX.

No tiene pérdida

La aventura en la que se verá envuelto Max va a ser totalmente lineal, ya que los desarrolladores han preferido apostar por un hilo argumental sólido aunque sea a costa de reducir el margen de libertad previsto. Queda la duda de si estará o no listo el próximo mes de julio, pero la expresión del rostro de Luke Vernon, encargado de relaciones públicas del juego, nos dio a entender a las claras que más bien no.

Como nos confirmó Luke Vernon, parece poco probable que el policía neoyorkino vea la luz antes del verano.

MAFIA

Casi nada sobre la faz de la Tierra había despertado tantas pasiones desde la última vez que Elvis meneó la pelvis en público, pero muy pronto podrás disfrutar de lo último de Illusion Softworks: *Mafia*, ese oscuro objeto de deseo.

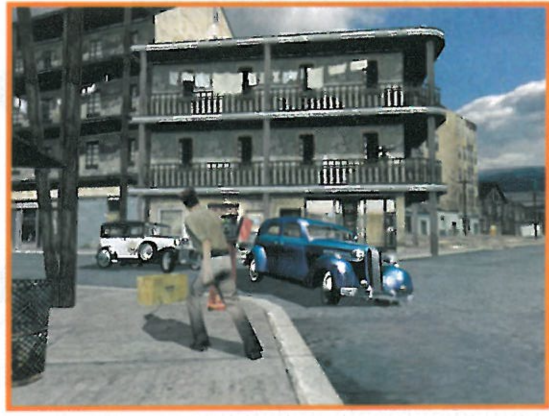
GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: ILLUSION SOFTWORKS
DISPONIBLE: MAYO

Si *Drive* ya era de por sí impresionante, imagínate lo que sería si, además de pilotar un coche por escenarios urbanos, pudieses bajar de él para liarte a tiros con la pasma o con bandas de delincuentes rivales. Pues eso es lo que Illusion Software está haciendo con *Mafia*, un completo simulador de crimen organizado en el que tú serás un ex taxista reconvertido en sicario de la familia Salieri. El objetivo del juego es llegar a la cúspide del organigrama criminal del que formarás parte. Veinte misiones deberán ser suficiente para que demuestres tus métodos y realices todas las fechorías exigibles en este tipo de organizaciones.

Para ello dispondrás de un variado elenco de armas reales, ya sean ametralladoras Thompson, revólveres Colt o pistolas Magnum. También podrás acceder a 60 modelos distintos de vehículos con los que desplazarte por la ciudad. Las armas las conseguirás invirtiendo el dinero que Don Salieri, tu capo, te paga como compensación por los trabajos que irás realizando para él. En cuanto a los vehículos, mucho nos tememos que vas a tener que robarlos. El truco consistirá en adquirir nuevas habilidades misión tras misión, como en los juegos de rol, hasta que llegue el momento en que seas capaz incluso de robar los coches de la policía.

Necesitas un vehículo para moverte, pero no será necesario pagarlo.





Las persecuciones con la policía y las bandas rivales serán constantes.

Autopista hacia el cielo

Los desarrolladores han puesto un énfasis especial en recrear los vehículos de manera muy realista. Como no se trata de un simulador de conducción, el control es muy simple, pero se han recreado con detalle hasta 16 físicas distintas para dar mayor credibilidad al juego. Al igual que ocurría en *Drive*, las normas de circulación no serán más que papel mojado para ti, aunque la pasma, siempre tan inoportuna, hará todo lo posible para que pagues caras tus continuas infracciones. En algunos momentos te parecerán incluso más expeditivos que las bandas rivales.

Aunque la palabra gangster suele asociarse con Chicago, lo cierto es que también San Francisco tiene a sus espaldas toda una crónica negra. Ésta es la ciudad que Illusion ha elegido para situar la acción, y aunque no podemos hablar de una reproducción virtual muy fidedigna, lo cierto es que sí se ha reflejado su peculiar atmósfera.

Cuestión de proporciones

El juego te permitirá recorrer una megalópolis de unos 20 kilómetros cuadrados, con suburbios, muelles, centros de negocios y todo lo demás. También encontrarás algunos lugares reales, como el aeropuerto de Lost Heaven o el distrito de Chinatown, y se están recreando infinidad de escenarios interiores como bares, hoteles o estaciones de tren. Veremos calles bulliciosas y llenas de tráfico e interiores llenos de personajes con animaciones faciales que van mucho más allá del clásico movimiento de labios durante las conversaciones.

El juego te permitirá recorrer una megalópolis de unos 20 kilómetros cuadrados

Illusion asegura que habrá hasta siete tipos diferentes de partida múltiple que irán desde el clásico *deathmatch* a opciones en equipo, incluida una de captura de bandera. Pero lo que más llama la atención son las persecuciones. ¿Te imaginas lo divertido que debe ser perseguir al enemigo a toda velocidad con la ametralladora en ristre? A nosotros nos parece una idea sugerente, otro buen motivo para cruzar los dedos y esperar que *Mafia* no sufra ningún retraso.

No sólo se te pide que actúes de forma expeditiva. También debes demostrar capacidad para hacer las cosas con finura.



La receta para esta primavera es una dosis discrecional de jarabe de *Doom*.

SERIOUS SAM

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: CROTEAM STUDIOS
DISPONIBLE: MAYO

Un festín de vísceras a la antigua usanza, ideal si echabas de menos la descerebrada jugabilidad de clásicos como *Duke Nukem* o *Doom*. Croteam está a punto de dar por finalizado este juego cuya única premisa es la de ofrecer estupendos escenarios en los que disparar a troche y a moche. Con un motor totalmente nuevo, los desarrolladores han recreado y ambientado excelentemente escenarios tanto interiores como exteriores. Sin duda, el diseño de los niveles es la gran baza de este juego.

Solo ante el peligro

Los bandos en litigio son un militar retirado de prodigiosa puntería y un variado elenco de babosos alienígenas. La opción para un solo jugador contará con una serie de misiones no lineales que se superan a base de acabar con el enemigo y resolver puzzles poco o nada complejos.

En cuanto a opciones multijugador, podrás acceder a un modo *deathmatch* y a otro cooperativo a través de LAN, además de la siempre exótica opción de jugar una partida a cuatro en un solo PC y con la pantalla dividida en porciones, como un queso francés.

La estabilidad puede servir, por ejemplo, para convertir tu isla en un destino turístico atractivo.

TRÓPICO

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: POP TOP
DISPONIBLE: MAYO

Uno de los títulos de Take 2 que prometen ser polémicos es este simulador de república bananera. Los desarrolladores han intentado reproducir, en tono jocoso, la situación política de la isla de Cuba. Dispondrás de un control total sobre la población y de un montón de opciones, pero ándate con mucho ojo con lo que decides, porque las repercusiones de una orden a destiempo suelen ser incalculables.

De lo grande a lo pequeño

El juego se basará en una especie de campaña con objetivos predeterminados, pero también incluirá múltiples opciones para configurar partidas y asumir retos personalizados. En lo que a microgestión se refiere, muy pocos juegos han llegado tan lejos. No todo se limita a optar entre diferentes tipos de edificio y ver qué consecuencias tiene la decisión adoptada, ya que también deberás tener en cuenta factores como si controlas suficientemente los medios de comunicación o si crece el montante de tus cuentas en Suiza. La situación internacional será la propia de la guerra fría, así que deberás aprovecharte del enfrentamiento entre yanquis y rusos para mantener a flote tu insular imperio.

STRONG

Puede que la mejor defensa sea un buen ataque, pero los ejércitos verdaderamente poderosos se construyen desde la retaguardia. *Stronghold* se propone llevar este concepto al extremo: si quieres conquistar el mundo, empieza porque tu fortaleza sea inexpugnable.

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: FIREFLY STUDIOS
DISPONIBLE: DICIEMBRE



Asedios al margen, Stronghold te permitirá sumergirte en la vida cotidiana de la Europa medieval.

Desde la época de Ulises y su caballo de Troya, los asedios y las defensas épicas han sido una constante en la historia europea. Nuestros antepasados demostraron una considerable afición a este deporte de aventura que consistía en quebrar poco a poco la resistencia de guarniciones atrincheradas en colosos de piedra.

En *AoE 2* los asedios ya tenían un cierto protagonismo, pero la novedad va a ser que en *Stronghold* tendrás sobre todo que construir y defender tu castillo para luego ampliar tu ejército y destruir los castillos rivales.

Stronghold se dividirá en dos partes claramente diferenciadas: la civil y la militar. La primera funcionará de una manera muy parecida a juegos como *Faraón* o *Zeus*. A partir de una estructura básica de edificios, podrás ir construyendo más y más hasta disponer de un amplio recinto amurallado con todo lo necesario para que en su interior vivan y desarrollen su actividad económica un número lo más numeroso posible de pobladores. Tu función es crear las condiciones materiales (construir, por ejemplo, una serrería) y la natalidad y los movimientos migratorios se encargarán de que tu ciudad amurallada crezca.

Stronghold se dividirá en dos partes claramente diferenciadas: la civil y la militar

Felices como perdices

El termómetro de la salud de tu sociedad serán los indicadores de felicidad, que harán que tus ciudadanos sean más fecundos o que sean más los que decidan instalarse en tu castillo. Si tus paisanos son infelices, los verás vagar por las calles, tambaleándose entre efluvios alcohólicos.

La jerarquía de la sociedad feudal está siendo reproducida con un grado de fidelidad bastante alto. Casi todos los pobladores ocuparán un papel muy determinado en la pirámide social, ya sea el de burócratas, campesinos o bufones. Algunos de ellos asumirán responsabilidades y te permitirán centrarte en la construcción de edificios y dejar la gestión directa del día a día en manos de la IA.

A medida que avance el juego y tus recursos aumenten, tendrás acceso a murallas más robustas. Los desarrolladores han incluido un árbol de tecnologías a las que podrás acceder a medida que te acerques al final de la Edad Media. A diferencia de muchos juegos de este estilo, no bastará con que seas el primero en construir una herrería para que aplastes a tus enemigos, ya que el juego exigirá la constante obtención de recursos. Cuando éstos escaseen podrás crear

HOLD

Nunca nos cansaremos de elogiar la utilidad de un foso. Si el enemigo se retira, puedes organizar partidos de fútbol o sembrar arroz.

rutas comerciales para abastecerte de lo que te haga falta.

A la carga

Las ciudades necesitan defensas, y es en este punto donde entra la maquinaria bélica. Dispondrás de inventos típicos para el asalto como catapultas o escaleras y contramedidas de diversos tipos, desde arqueros en las murallas a caballería con la que realizar salidas nocturnas de castigo. El control de las unidades militares será similar al de juegos como *AoE*. Controlarás de forma directa e individualizada todas las unidades y armas.

El sistema de cámara permitirá todo tipo de ángulos útiles e incluso alguna excentricidad. Si quieres traer a primer plano algún edificio concreto, éste se transparentará para dejarte ver su interior y los trabajos que desarrollan sus ocupantes. El equipo de desarrollo está centrando sus esfuerzos en conseguir una interfaz lo bastante simple como para que se pueda controlar el juego sin problemas.

Las posibilidades de la cámara prometen ser casi infinitas.

MYTH III:
THE WOLF AGE

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: MUMBO JUMBO
DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Tras la compra de Bungie por parte de Microsoft, Take 2 recuperó los derechos sobre la licencia *Myth*. Ahora la ha dejado en manos de Mumbo Jumbo, que se encarga de desarrollar la tercera entrega de este pequeño clásico de la estrategia. El juego se sitúa unas cuantas centurias antes de la primera entrega, *Myth: The Fallen Lords*, y promete ser toda una revolución en el género, aunque no tanto por contenidos como por sus características técnicas. El equipo de desarrollo anda metido en una completa reconversión a 3D de las unidades presentes y en la creación de un terreno totalmente deformable y efectos como la oscilación de los árboles cuando sopla el viento.

Para las estadísticas

La versión final del juego parece que contará con 25 misiones y numerosos vídeos en alta resolución que irán desgranando los detalles de la historia. Los desarrolladores están intentando mantener el mismo espíritu del juego original pero mejorando totalmente los gráficos y con 14 personajes más.

***Myth III*: estrategia convencional con sentido del espectáculo.**

Fíjate en el terreno. A pesar de la altura, casi podrás distinguir qué hay plantado en ese campo.

FLY! II

GÉNERO: SIMULADOR DE VUELO
DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Uno de los aviones más populares entre los entusiastas de la aviación comercial es el Pilatus PC 12. Terminal Reality lo sabe, y por eso ha comprado la exclusiva para reproducciones virtuales basados en este avión y piensa incluirlo en la secuela de *Fly!* Además de esta golosa novedad, el juego garantiza mejoras notables en muchos aspectos. Los gráficos, por ejemplo, han sido remodelados para ofrecer mayor número de efectos y detalles y también se va a ampliar el surtido de escenarios reales.

Ocupar la silla vacía

Ahora que Microsoft ha anunciado que sólo piensa editar secuelas de *Fligh Simulator* en años pares, Take 2 puede aprovechar este vacío para convertirse en un referente también en el mundo de la simulación. Para que te hagas una idea, *Fly! 2* utiliza un sistema de fotografías totalmente realistas para recrear sus escenarios. Son algo menos extensos que los de *FS*, pero eso queda compensado por detalles como la posibilidad de reconocer las ciudades en que aterrizas o ver cómo giran las ruedas en contacto con la pista de aterrizaje.

HIDDEN & DANGEROUS 2

La palabra secuela se queda un tanto corta cuando hablamos de un juego tan rico en novedades como éste. En Illusion se han liado la manta a la cabeza y van a dar una lección a aquellos que se conforman con lanzar sucesivas reediciones "mejoradas" del mismo juego.

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: ILLUSION SOFTWORKS
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Tras el éxito de *Hidden & Dangerous*, Illusion editó una expansión que corregía algunos de los fallos de la primera entrega, en especial relacionados con la IA (algunos enemigos padecían sordera crónica) y con el hecho de que sólo pudieses emplear un personaje para completar la misión. Pero esas mejoras casi cosméticas palidecen ante el remozado de pies a cabeza que supone esta secuela, cargada de ideas nuevas que casi permiten hablar de un juego completamente nuevo.

Dispondrás de cuatro personajes, pero podrás escogerlos en función de cada misión

La acción sigue estando situada en la parte final de la Segunda Guerra Mundial, pero está vez comandarás una unidad especial del ejército británico y podrás contar con el apoyo de soldados regulares hindúes e incluso los temibles Ghurka.

Seguirás disponiendo de cuatro personajes, pero podrás elegir a los integrantes de tu comando en función de los objetivos de la misión. Illusion está incorporando elementos de rol y hasta tácticas de sigilo avanzadas, ya que está vez los soldados alemanes sí que van a estar alerta y tendrán en cuenta cualquier indicio de que algo extraño está pasando, como ocurría en *Commandos*.



La acción en pequeños espacios es otra de las novedades que llamarán la atención.

Vuelos con cursor

Uno de los atractivos del juego original era la posibilidad de conducir vehículos. En la nueva entrega habrá muchos más, pero la auténtica novedad es que se han incluido aviones. No se trata de simulación, ya que se controlarán simplemente con los cursores, pero sí que ayudan a dar una sensación de jugabilidad muy variada y rica en opciones. Tal vez los desarrolladores han tenido muy en cuenta que *Operation Flashpoint*, un juego similar, va a editarse algo antes y por eso se han esforzado en que el suyo sea lo más completo posible.

Prueba de ello son los escenarios que albergarán la aventura (el Ártico, África, Ale-

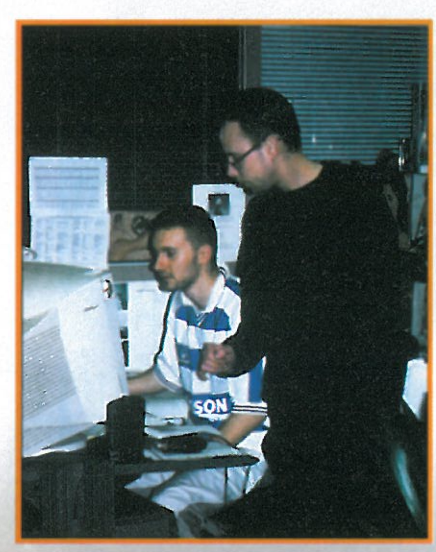

La inclusión de aviones potencia la sensación de libertad de acción.

mania...) y el nivel de detalle en el modelado de los soldados. Se han incluido escenarios interiores más angostos y mucho más detallados como *bunkers* o submarinos. Aunque los escenarios siguen sin ser deformables, la explosión de una granada en un despacho dejará pruebas evidentes de lo que ha ocurrido en el mobiliario.

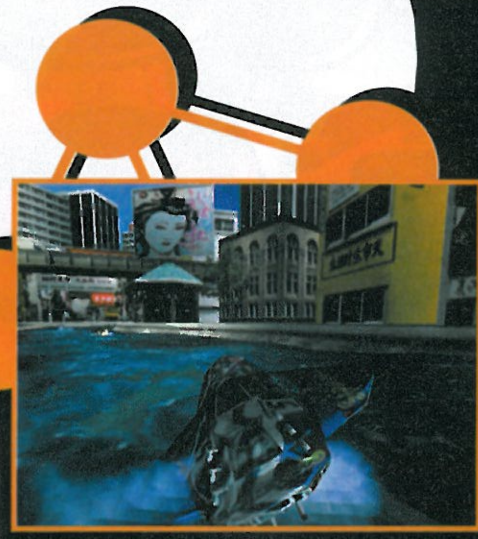
Repetimos

Hidden & Dangerous emplea el mismo motor gráfico que *Mafia*, algo que se nota en los excelentes movimientos de los personajes y en detalles como las huellas en la nieve.

En cuanto a opciones multijugador, los desarrolladores están trabajando en incorporar modos de juego que van desde los clásicos *deatchmacht* o cooperativo hasta la conquista de la colina o a operaciones de escolta y protección. Para potenciar estas modalidades se está trabajando en mapas específicos que permiten hablar de una auténtica campaña *on line*.


Andy Morley (derecha) es el productor nada menos que de *H&D 2* y *Mafia*. Lee Brown (izquierda) tiene que conformarse con *Aqua GT*.


En las misiones nocturnas los focos serán tu peor enemigo y el sigilo, tu mejor arma.


La recreación de ciudades conocidas y la física del agua es lo más prometedor de este arcade.

AQUA GT

GÉNERO: CARRERAS
DESARROLLADOR: PROMETHEAN DESIGNS
DISPONIBLE: Por determinar

Las carreras de fuera bordas suelen ser realmente espectaculares, o al menos eso es lo que le gustaría pensar a los autores de este original *arcade*. Para que no le falte de nada, han diseñado distintos trazados en ciudades como Londres, París o Amsterdam, que resultan perfectamente reconocibles en el juego.

Sistema sencillo

Se trata de ir encadenando victorias para acceder a ligas superiores con barcos cada vez más potentes. Habrá cuatro competiciones distintas, cada una con su propio nivel de dificultad, regulado por la IA de los oponentes. Para vencer deberás sacar el máximo partido a los caprichos del agua y acostumbrarte a buscar el mejor trazado.

Promethean se ha enfrentado con éxito a un viejo reto: recrear de forma convincente el comportamiento físico del agua. En *Aqua GT* notaremos los efectos de la marea y lo difícil que es pilotar en estas circunstancias. Aun así, parece el juego más flojo de los que pudimos contemplar.

Por desgracia, parece que la única opción multijugador que va a incluir este juego es un enfrentamiento a dos con pantalla partida o a través de red local. Es una lástima desaprovechar los 18 botes restantes dejándolos en mano de la IA.



POLÍTICAMENTE INCORRECTOS

¿Peligrosos o divertidos?

Por S. Sánchez

Ese seno que se insinúa bajo el escote, esa palabra subida de tono, esa ráfaga virtual de ametralladora que pone las paredes perdidas de sangre... Muchos juegos han incluido o planean incluir elementos que se podrían considerar políticamente incorrectos. El eterno debate sobre dónde debe estar el límite, dónde se debe empezar a cortar, sigue abierto.

A principios de año, los contenidos de los videojuegos volvieron a situarse en la picota. El detonante, por paradójico que pueda parecer, fue la presentación del nuevo código que establece la catalogación por edades de los videojuegos con un sistema muy similar al del cine. Más recientemente, el fuego se ha vuelto a avivar debido a las noticias sobre *Global Operations*, un proyecto de *shooter* que incluirá la posibilidad de jugar en el papel de etarra.

Casos extremos como éste al margen, muchos juegos publicados o de próxima aparición muestran una vocación claramente irreverente. Se mueven en un terreno de límites difusos que roza lo políticamente incorrecto. Se diría que destilan una cierta actitud desvergonzada y gamberril, aunque sea en un marco virtual como es un juego de PC.

Lo cierto es que de un tiempo a esta parte los juegos para PC se han consolidado como pasatiempo adulto. Varias generaciones de jugadores que han crecido con un teclado bajo el brazo siguen jugando pasados los 18 años y lo que piden es contenidos interesantes, buenas fórmulas de juego y menos restricciones y complejos.

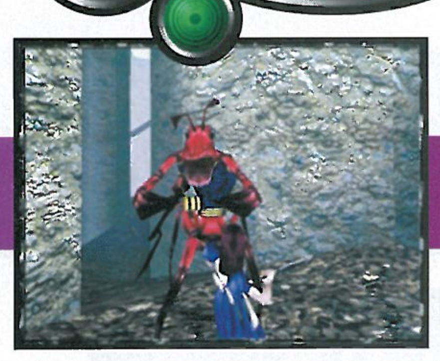
Uno de los primeros juegos que tropezaron con la censura fue *Mortal Kombat*. Para evitar polémicas, los desarrolladores incluyeron la opción de bloquear el exceso de sangre y el encarnizamiento a la hora de rematar al adversario, una fórmula que ha sido adoptada posteriormente por varios juegos y que, en caso de usuarios menores de edad, deja la responsabilidad de regular el contenido en manos de los padres. Lo cierto es que la polémica acabó siendo la mejor de las campañas publicitarias posibles y *Mortal Kombat* se convirtió en un símbolo del carácter "peligroso" y casi clandestino de los videojuegos. Y claro, vendió millones de copias.

Guste o no, lo cierto es que la violencia vende. En el mercado predominan los juegos que incluyen algo de violencia, ya sea velada o explícita, estilizada o fotorrealista. Algunos intentan colarse en las listas de los más vendidos tensando un poco más la cuerda y acercándose al límite. El primer *Carmageddon*, editado en 1997, jugó con descaro la carta de la violencia extremada como factor lúdico. Se trataba de una carrera, pero la forma de conseguir bonificaciones y tiempo extra para llegar a la meta era atropellar a los peatones. Y eso no era todo, los atropellos "artísticos", es decir, más espectaculares y crueles, bonificaban más.

Carmageddon fue censurado en países como el Reino Unido: los peatones virtuales fueron sustituidos pri-



Pues sí, *Soldier of Fortune* es un juego bastante violento.



Alicia tiene un cuchillo. Pero parece que va a usarlo en defensa propia..



***Tropico*: Un juego polémico por su descarnada visión de las dictaduras.**



Esta chica acabará teniendo serios problemas de cervicales.

mero por zombis y luego por dinosaurios (en la secuela) y se cambió el color de la sangre. El último, *Carmageddon TDR 2000*, ha sido suavizado por los propios creadores de la saga, que parecen decididos a cambiar de táctica tras el fracaso de *Carmageddon 2*.

El bárbaro y el mercenario

Pese a los ilustres precedentes, lo cierto es que los juegos más violentos de la historia se han editado en los últimos dos años. La palma se la lleva *Soldier of Fortune*, un *shooter* que exagera sin ningún pudor los efectos de la munición de grueso calibre. De todas formas, los desarrolladores tuvieron el detalle de introducir una clave de entrada para que los padres pudieran bloquear el modo *gore*.

La violencia vende, como demuestran las listas y la mayoría de los juegos de PC que hay en el mercado

Si un título español puede competir con este violento juego de mercenarios, ése es *Blade*. El juego de Rebel Act se basa en casi continuas escabechinas en que la sangre corre como el vino barato. Algunos comercios del Reino Unido incluso se negaron a comercializar el juego después de ver los carteles publicitarios. Xavier Carrillo, jefe de proyecto de *Blade*, reconoce sin tapujos que la alta dosis de violencia es uno de los atractivos principales del juego. Aun así, matiza que "no se ha añadido ningún detalle *gore* gratuito, ya que nuestra intención era reflejar la violencia de forma realista". Según Carrillo, "se trata de un juego de espadas, y nos parecía ridículo que un golpe de espada no produjese sangre o un desmembramiento".

Adaptarse a la legislación de los diferentes países ha supuesto un pequeño problema en el caso de *Blade*. Xavier Carrillo nos explica que la versión para Alemania iba a incluir sangre de color verde, pero a última hora cambió la ley y ésta tuvo que ser sustituida por polvo. "También se nos dijo a última hora que los enemigos no podían ser personajes humanos, así que tuvimos que ponerle máscara a los Caballeros Oscuros". Según Carrillo, "es posible que estas cosas se eviten gracias a la introducción de etiquetas que indiquen que el juego es para mayores de 18 años".

Esvásticas y gafas de sol

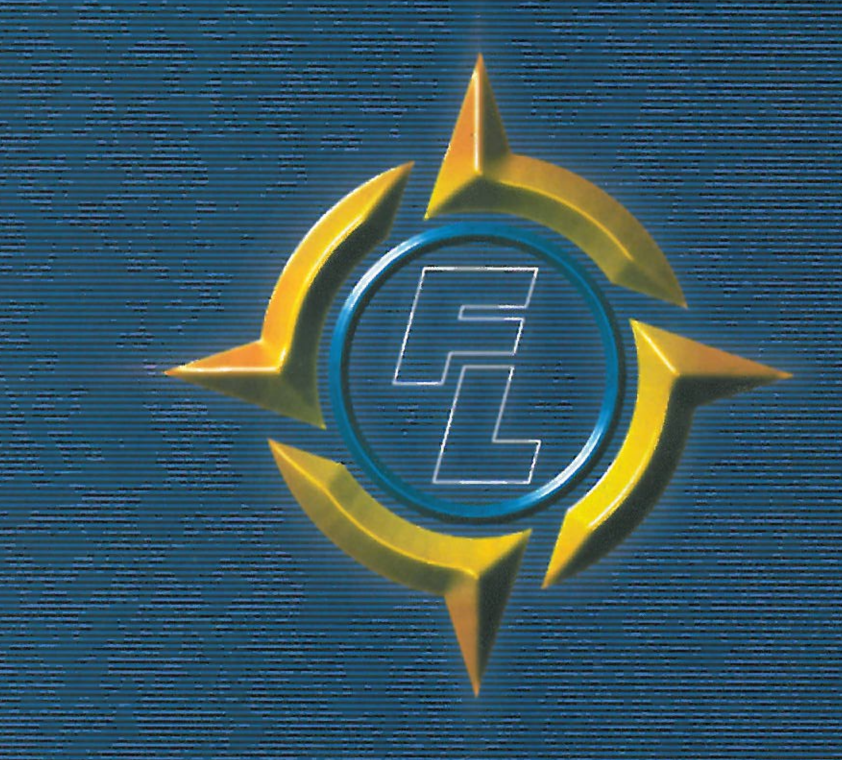
Muchos *shooter* de próxima publicación también se plantean volver a la esencia del género y ofrecer mucha acción y mucha violencia. *Doom III*, el actual proyecto de id Software, aún permanece oculto en las oficinas de Mesquite (Texas), pero las imágenes que se han difundido hablan a las claras de mucha sangre, munición muy gruesa y un alto grado de realismo.



Hay momentos en que hace falta un poco de cariño.



Una de las primeras imágenes del polémico *Global Operations*.


FL


Evil Dead **o las múltiples virtudes de la sierra eléctrica.**


Delphi ha recorrido el mundo semidesnuda. Sólo tuvo problemas en Estados Unidos.


Black and White **es un simulador "moral". Tú eliges: destrucción indiscriminada o bondad infinita.**

Duke Nukem Forever: **violencia, procacidad, erotismo de brocha gorda...**

Por su parte, *Return to Castle Wolfenstein*, la nueva secuela del que erróneamente se considera como primer *shooter* en primera persona, volverá a enfrentarnos a una nutrida guarnición de soldados nazis, algo que también hacía el muy explícito *Mortyr*. Los autores de *Wolfenstein* han confirmado que en su juego aparecerán esvásticas y retratos de Hitler, algo que les creará problemas en países como Austria y Alemania, pese a que ellos consideren que "es ridículo censurar la historia". Pese a todo, prometen que el nivel de violencia explícita será muy inferior al de *Soldier of Fortune*.

Otro que vuelve con la cartuchera cargada es Duke Nukem, el boina verde retirado más chulesco y salvaje de la historia de los videojuegos. *Duke Nukem Forever* usará una versión mejorada del motor de *Unreal Tournament*. Al juego pueden lloverle palos por todas partes, puesto que incluirá mucha violencia, lenguaje obsceno y hasta algo de erotismo de brocha gorda, ya que las bailarinas de strip tease volverán a estar presentes. Y esta vez recreadas de forma más realista, gracias a la técnica de Motion Capture.

Para curarse en salud, 3D Realms ha implementado en el juego una opción que permite bloquear los contenidos políticamente incorrectos, con lo que, según ellos, hasta un niño de diez años podrá jugar a *Duke Nukem Forever* sin que su sensibilidad resulte herida. También Electronic Arts quiere apuntarse a la moda de los *shooter* subidos de tono con *Clive Barker's Undying*, que puede competir en nivel de violencia y detalles escabrosos con otro título de la compañía, *System Shock*.

Hoy ya nadie polemiza sobre si es exagerada o no la talla de sujetador de Lara Croft

Con S de sexo

Más que la violencia, el sexo es el tema tabú que los juegos de PC no acaban de abordar. Basta con un sencillo ejemplo: *Giants* ha utilizado hace muy poco una imagen promocional en que un personaje femenino, la princesa amazona, muestra los pechos. En España, esta imagen ha pasado desapercibida, pero en Estados Unidos han preferido cubrirlos, algo incluso lógico en un país que empieza a mirar a los videojuegos con una desconfianza casi paranoica.

Hace unos años, un juego muy discreto titulado *Zero Zone* creó mucha expectación cuando se dijo que contenía escenas de sexo explícito. La cosa resultó no ser para tanto, pero sí que sirvió para que, pese a su modestia, se vendiese. La mayoría de juegos apenas incluyen nada que pueda considerarse como sexo explícito, aunque algunas compañías, como Core Design, sí que han sabido sacarle partido a veladas refe-

LEGISLA Y VENCERÁS

Hace unos días el Senado aprobó una moción para que el Gobierno promueva una mayor regulación de los videojuegos. Su impulsora fue Rosa López Garnica, senadora del PP por Navarra, la misma que en 1999 promovió una moción en el mismo sentido. Con ella hablamos para empaparnos más del tema.

rencias eróticas. Nadie duda que el éxito de las cinco entregas de la serie *Tomb Raider* se debe en parte al imponente cuerpo de Lara Croft. Pese al éxito entre niños y no tan niños de la aventurera del *top*, hoy ya nadie polemiza sobre si su talla de sujetador es o no exagerada. Los foros de debate prefieren ocuparse de si Angelina Jolie va a ser una buena Lara Croft.

Los creadores del personaje nunca han reconocido que su objetivo fuese crear un icono del erotismo virtual. Según ellos, Lara nació en una reunión de bar. Alguien preguntó qué tipo de héroe sería el ideal para protagonizar una aventura y todos estuvieron de acuerdo en que una chica, para atraer jugadoras y despertar la simpatía y el sentido de protección de los jugadores.

La fórmula también funciona al revés. Un mito erótico de carne y hueso como Pamela Anderson sigue con su plan sutil para triunfar en pantallas de todos los tamaños. *V.I.P*, videojuego basado en un éxito de la televisión norteamericana en que Pamela hace el papel de una explosiva guardaespaldas, está en pleno proceso de desarrollo, aunque su carga erótica parece ser más bien tenue.

Alicia la loca

Una de las últimas heroínas que han llegado al mundo *arcade* ha sido Alicia, la del País de las Maravillas. Su llegada ha creado un cierto revuelo, aunque por razones distintas a las de Lara Croft. *American McGee's Alice* es, a su manera, un juego muy poco políticamente correcto, ya que nos presenta a un personaje de literatura infantil convertido en violenta justiciera que, para colmo, tiene serios problemas mentales.

En cuanto a Will Wright, muchos le acusan de transgresor porque la expansión de *Los Sims* permite, por ejemplo, hacer carrera como pirata informático o ladrón de guante blanco. Injusta acusación, ya que Wright siempre ha ofrecido una visión púdica de la vida cotidiana: sus Sims no aparecen desnudos ni cuando se duchan o se acuestan juntos. La nueva expansión, *House Party*, se centrará en añadir nuevos tipos de edificios y elementos de decoración pero seguirá respetando las normas elementales de la decencia. Es cierto que es posible torturar a un Sim hasta la muerte, pero en ese caso lo "incorrecto" sería la actitud del jugador, no la lógica del juego.

También el lenguaje grosero de más de un título reciente ha creado cierta polémica. El récord de palabras feas por segundo corresponde a los niños de *South Park*, aunque la verdad es que su paso por el PC ha sido más bien desafortunado. Este año, la traducción al español de *Giants* nos ha sorprendido a todos por su uso de un lenguaje directo, gol-

Los autores de *Blade* juran que no han exagerado el efecto de las armas.

GAME LIVE: ¿Conoce el código de regulación?
ROSA LÓPEZ: Sí. Es consecuencia de la moción que el Senado aprobó en 1999 en que se instaba al gobierno a legislar sobre la protección de la infancia y a promover la creación de este código.

GL: ¿Por qué prohibir un videojuego cuando ya existe un código de regulación para orientar sobre qué productos son aptos para cada edad?
R. L.: La actual moción va un poco más allá de la aprobada en 1999 porque creemos que hay contenidos que no deben existir ni para jóvenes ni para adultos, ya que atentan contra la dignidad de las personas.

GL: ¿No se está negando a las personas adultas la posibilidad de elegir libremente a qué juegan?
R. L.: También se puede ver por ese lado, pero nuestra posición es que debemos defender los derechos de todos los colectivos. No todo vale.

GL: ¿Qué circunstancias le hicieron interesarse por los videojuegos y promover esta moción?
R. L.: Mantengo una gran colaboración con el defensor del menor de la comunidad de Madrid. En su momento, antes de la primera moción, él elevó una denuncia sobre Carmageddon y yo le pedí información. Esta segunda moción fue por el conocimiento de un juego en el que podías convertirte en etarra y matar ertzainas.

GL: ¿Qué videojuegos conoce?
R. L.: *Carmageddon* y *Carmageddon 2*. Había una lista bastante grande cuando hicimos la primera moción, pero tendría que buscarla.

GL: ¿Existe algún juego actualmente en el mercado que prohibiría?
R. L.: Ni somos expertos ni debemos ir de tales. No soy una gran conocedora del mundo del videojuego. Como Senadora, traslado la preocupación que me transmite la gente.

GL: ¿No sería conveniente conocer mejor el sector antes de legislar?
R. L.: Obviamente, antes se investigará. Es parte del proceso a partir de la moción.

GL: ¿Lo que se puede presenciar en estos videojuegos es diferente de lo que se puede ver en la televisión o en el cine?
R. L.: La moción se extendió a cualquier medio audiovisual por esa razón. De todas formas, los videojuegos son interactivos, por lo que eres tú quien lleva a cabo las acciones, algo que no sucede en la televisión o el cine.

Hitman: un asesino de guante blanco que también usa armas de fuego.

fo y francamente divertido. Teresa Núñez, de Virgin Interactive, destaca que, aunque el lenguaje empleado es vulgar, el juego va dirigido a un público de más de 15 años. "Este público es usuario de revistas, libros y programas que normalmente utilizan este lenguaje. En el caso de *Giants*, pensamos que era adecuado para darle al juego un toque de humor". Y puede que ahí esté la clave: a veces deberíamos pedir prestado un sentido del humor o comprar uno barato, aunque sea de segunda mano, en vez de rasgarnos las vestiduras por temas que, tal vez (sólo tal vez), no tengan tanta importancia.



Así se presentaba Blade en el Reino Unido.

MALA REPUTACIÓN

Es muy fácil encontrar algún juego con elementos que puedan considerarse políticamente incorrectos, pero hay algunos que se han ganado a pulso su mala fama. O buena, según se mire.



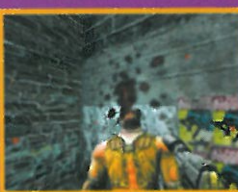
LOS SIMS

Pese a su apariencia inofensiva, este juego nos permite desvalijar domicilios ajenos, piratear cuentas corrientes o practicar el amor libre.



LARRY

Una serie de aventuras gráficas protagonizadas por el Play Boy más voluntarioso e ineficaz de la historia. Al final, muy poca chicha para tanto esfuerzo.



KINGPIN

Resultó mucho más provocador en Estados Unidos que en España. Violencia continua y un despliegue de palabras gruesas digno de Camilo José Cela. Lo malo es que no se tradujo.



MORTAL KOMBAT

El juego más sangriento de principios de los 90. Visto desde la perspectiva actual, sus efusiones de hemoglobina impresionan menos que el ketchup de las películas de miedo barato.



REDNECK RAMPAGE

Tenía mucha gracia. Y bastante delito, porque este curioso enfrentamiento entre alienígenas disfrazados de animales de granja y granjeros violentos y desconfiados acababa degenerando en verdadera carnicería.



DUNGEON KEEPER

El preferido de los medios de comunicación. Siempre que se critica el exceso de violencia y amoralidad en los videojuegos, se pone como ejemplo *Dungeon Keeper*. No es extraño: pocos juegos incluyen una sala de torturas regida por una dominátrix vestida de cuero.



CARMAGGEDON

Puedes atropellar peatones y pringar el salpicadero de sangre, pero el juego es tan vulgar que ya ni eso le sirve como reclamo publicitario.



RESIDENT EVIL

Muy *gore*, aunque suelen perdonársele sus excesos porque lo que matas son zombis y la sangre es verde. Le debemos el truco de las hemorragias de clorofila, muy útil para esquivar la censura.



SOUTH PARK RALLY

Una inocente carrera de karts se convierte en un festival de insultos y juego sucio. Y al final, ya sabes, los "hijos de puta" vuelven a matar a Kenny, el involuntario suicida de l a capucha.




Iníciate
en una profesión
de futuro
Webmaster
aidea
aidea
enseñanza amiga



¿Acaso existe alguna compañía de desarrollo en el mundo que cree tantos juegos al año como Cryo? Esta empresa con sede central en París tiene un inmenso catálogo que se nutre principalmente de aventuras gráficas muy bien documentadas y con una cierta orientación pedagógica. La novedad es que a partir de ahora van a distribuir su producto en España de forma directa, sin intermediarios. Y que presentan un buen surtido de títulos nuevos para celebrarlo.

Por J. Font

DOSSIER CRYO

La compañía francesa toma las riendas de su futuro



Además de por la amplitud de su catálogo, Cryo destaca por el esfuerzo de documentación que acompaña todos y cada uno de sus títulos. Los temas históricos, el uso constante de secuencias de vídeo y la omnipresente tecnología Omni 3D, que permite explorar los escenarios a base de giros de 360°, han sido hasta ahora sus principales señas de identidad.

Pero cuidado, porque algo se mueve en el seno de esta veterana y próspera compañía. Tras una etapa de transición en la que era Friendware quien se encargaba de distribuir su producto, Cryo ha optado por establecerse por sí misma en nuestro país. Por ese motivo, fuimos invitados a la sede parisina de la compañía para conocer de primera mano los títulos que tienen previsto editar en próximas fechas.

La principal sorpresa es que se proponen diversificar notablemente su producto. Además de una nueva cosecha de aventuras pedagógicas, preparan juegos de acción con motores gráficos tridimensionales y de desarrollo original. Títulos como *Jekyll y Hyde* o *Abierto hasta el amanecer* demuestran que la compañía francesa está rejuveneciendo sus fórmulas de juego para acercarse a un número mayor de jugadores, aunque tampoco faltarán secuelas de aventuras tan notables dentro del catálogo de Cryo como *Origins of Excalibur*, que está siendo remozada para convertirse en la muy prometedora *Arthur's Knight: The Secret of Merlin*. Incluso van a probar suerte en el mundo del deporte con una nueva entrega de *Roland Garros*. Algo se mueve en la sede de los padres de la aventura gráfica más culta y europea. Tal vez se trate de una hábil maniobra para consolidarse entre las mejores compañías europeas de desarrollo y distribución de juegos para PC. Gira la página y asómate al fascinante futuro de los reyes de la aventura educativa.

The Secret of Merlin
ARTHUR'S KNIGHTS II
Tercera persona y cámara subjetiva: renovarse o morir

GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
DESARROLLADOR: CRYO
DISPONIBLE: MAYO

Con la secuela de *Origins of Excalibur*, Cryo va a aparcar muchas de las convenciones genéricas que suele respetar escrupulosamente. Marchando una de cámara subjetiva capaz de adoptar ángulos insólitos y una perspectiva en tercera persona de cine.

Origins of Excalibur merecía una secuela ambiciosa y con ideas nuevas, y eso es lo que Cryo pretende hacer. Se trata de una aventura gráfica en tercera persona ambientada en la Inglaterra de los albores de la Edad Media, cuando, según la leyenda, a un tal Arturo se le ocurrió introducir en su tierra los refinamientos de la caballería francesa y las tablas redondas, muy útiles para festines y tertulias.

Además del rey sajón y sus nobles seguidores, podemos contar con la presencia de las Fuerzas de la Oscuridad, herederas de las tradiciones paganas que aún por entonces (siglo VI) tenían su influencia en las islas de la fiebre aftosa.

Podrás jugar con los celtas y los caballeros cristianos, ya que en realidad este juego propondrá dos aventuras en una, cada una con su propio desarrollo y con finales distintos. Como no podía ser menos en un juego ambientado en una era más bien brumosa, las referencias históricas y la pura leyenda se entremezclan para darle al juego una atmósfera fascinante.


Investigarás, lucharás y hasta comerás carne de serpiente.

Las referencias históricas y la pura leyenda se entremezclan para crear una atmósfera fascinante



Nils Veaux, director del proyecto, y Nicolas Bonvalet, autor, ahondan en las leyendas artúricas.


Los juegos de Cryo fomentan el diálogo. Con actitudes autistas no superarás ni una triste pantalla.

Los enfrentamientos con monstruos y caballeros rivales tienen su importancia, pero la esencia del juego consistirá en ir siguiendo el hilo conductor y empaparse de información sobre el mundo celta y las órdenes de caballería. Parte de esa información te servirá para resolver los habituales enigmas y el resto pasará a ocupar un espacio en el disco duro de tu cerebro o, quién sabe, irá a parar a los archivos del olvido.

La interfaz se basará en una exhaustiva combinación de diálogos y cuadros de texto. En cuanto alcances un objeto, podrás utilizarlo de inmediato o incorporarlo en tu inventario. El menú de la interfaz está dividido en tres apartados. Uno muestra los objetos que puedes utilizar, otro te permite dialogar con los personajes que encuentres en la escena y un tercero te permite realizar acciones como montar a caballo para poder desplazarte de un lugar a otro de manera rápida y cómoda.

Al igual que en la versión anterior, los desarrolladores han utilizado el Cryogen, que no es una revolucionaria técnica para clonar conejos, sino un motor gráfico que permite combinar escenarios pre-renderizados con los movimientos en 3D de los personajes. La verdad es que esta fórmula da mucho más juego que la tópicamente basada en el *scroll* multidireccional y las continuas escenas de vídeo. La sensación de libertad es muy superior y todo se desarrolla con mayor naturalidad y fluidez. Tal vez por este camino Cryo consiga acercar su línea de aventuras pedagógicas a un mayor número de jugadores.



DUNGEONS & DRAGONS



hasta juego .com

GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
DESARROLLADOR: IN UTERO
DISPONIBLE: JUNIO

JEKYLL & HYDE

Pánico en la Inglaterra Victoriana

Hace muchos años, cuando ni siquiera existían las Spice Girls y el Reino Unido aún no era espongiforme, la inquilina del palacio de Buckhingham era una tal reina Victoria. Entre sus súbditos había tipos muy curiosos, sin duda.

Aunque el más raro de todos era sin duda el apacible doctor Jekyll, que tenía la fea costumbre de tomarse una pócima que le transformaba en Mister Hyde. El doctor y el mister protagonizarán la próxima aventura de In Utero, un estudio de desarrollo que trabaja habitualmente para Cryo y ya ha publicado títulos como *Odisea*.

Aunque la historia se sitúe en el Londres victoriano, lo cierto es que apenas encontrarás escenarios exteriores reconocibles. Lo más británico que verás son esas horribles moquetas rojas que cubren los suelos de las casas.

La historia tiene un punto de sordidez importante: Jekyll pretende vengar el asesinato de su hija

La historia tiene un punto de sordidez importante: Jekyll pretende vengar el asesinato de su hija y para ello recupera a su alter ego, el violento y perverso Hyde. El desarrollo del juego depende en gran parte de tus decisiones: puedes centrarte en la acción directa o enfocar el juego desde una perspectiva más inteligente y cercana al género de aventuras. Abundan las escenas de enlace en las que Jekyll intercambia información con otros personajes, y es siguiéndolas con atención como podrás hacer progresos en tu investigación. Aun así, el sistema de juego está claramente inspirado en el de *Tomb Raider*, con lo que los saltos, carreras, movimientos de ataque e interacción con objetos estarán en el orden del día.

El juego utiliza una cámara en tercera persona que podrás hacer girar para que te muestre con detalle partes del escenario. También podrás pasar a primera cuando quieras ver un objeto desde cerca, aunque el uso de esta última opción no te permitirá moverte.

En el escenario encontrarás, además de los enemigos, todo tipo de obstáculos integrados en el entorno. Para superar los distintos escollos es muy útil alternar las dos personalidades de tu personaje. Hyde es muy eficaz a la hora de repartir estopa, aunque su descuidado aspecto hace que casi nadie quiera hablar con él. Como habrás deducido, la gracia del juego consistirá en que sea el doctor quien investigue y Hyde quien se ocupe del trabajo sucio.



El parecido de Nino Sapina, director del proyecto, con Hyde es asombroso. ¿Simple casualidad?

En cuanto a su ambientación, el juego no parecerá muy victoriano, pero sí que consigue una atmósfera digna de tus peores pesadillas. La beta que hemos examinado habla a las claras de un juego a la altura de títulos de parecidas características, como *Resurrection*, completo, bien ambientado y bastante dinámico.

La clave será escoger cuál de las dos personalidades del personaje te interesa en cada momento.

Hyde podría aspirar a una medalla olímpica en triple salto.

LAS GUERRAS PERSAS

A rey muerto, bofetadas para cubrir la vacante. Claro que algunos siempre tendrán más números que otros.

GÉNERO: ESTRATEGIA/AVENTURA
DESARROLLADOR: CRYO
DISPONIBLE: MAYO

Cryo ya hizo una incursión en el género de la estrategia con el algo lejano *Crónicas de la Luna Negra*. Este juego utilizaba un curioso sistema que Cryo va a volver a adoptar en uno de sus próximos lanzamientos, *Las Guerras Persas*. Se trata de una mezcla entre acción en tiempo real y juego de tablero: tus movimientos estratégicos deben decidirse previamente sobre un tablero y luego accedes al escenario en que se desarrolla la acción. Es un sistema muy lineal que permite que el desarrollo del juego se ciña a un argumento, pero aun así consigue que el jugador tenga una sensación de cierta libertad.

Dispondrás de tres tribus diferentes, las amazonas, los beduinos y los Ghouls (espíritus). Cada uno de ellos cuenta con sus propias características. Tu rol en el juego es el del héroe Simbad, y te irás cambiando de bando según se desarrolle la misión. El cumplimiento de las misiones no suele ser cuestión de vida o muerte: un fracaso supondrá que, por ejemplo, pierdas el control de las amazonas y debas unirte a los beduinos. El juego está claramente inspirado en los cuentos de *Las Mil y una Noches*, así que encontrarás todo tipo de objetos y personajes de fábula en los escenarios. Lo variado de las acciones y el curioso desarrollo del juego parecen los atractivos principales de este prometedor título.



Una sólida estructura de misiones y combates por tierra, mar y aire. Suena bien.

EL ZORRO

GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
DESARROLLADOR: IN UTERO
DISPONIBLE: DICIEMBRE

Poco se sabe aún de este juego dedicado al ilustre personaje de Don Diego. *El Zorro* de In Utero parece estar inspirado en la insufrible serie televisiva y en la última película, protagonizada por el Antonio más internacional desde, por lo menos, Antoñete y Machado, *La Máscara del Zorro*. El juego sigue la tónica de *Jekyll & Hyde*, mezclando acción y aventura en el marco de una estructura flexible de misiones. El sigilo y las armas blancas tendrán un papel destacado en el juego, aunque tal vez no tanto como el sentido del humor o el desbordado romanticismo de su protagonista. Y todo en tercera persona, con buenas perspectivas y una acertada combinación de escenarios exteriores e interiores.

ROLAND GARROS 2001

GÉNERO: DEPORTES · **DESARROLLADOR:** CRYO · **DISPONIBLE:** MAYO

Dentro de muy poco estará lista la nueva recreación virtual del torneo de tenis en que se consagraron Bruguera, Corretja y Arancha Sánchez Vicario. Cryo ha optado por mejorar los gráficos y la física de la pelota y conservar el sencillo sistema de juego de las versiones anteriores. Podrás elegir entre 32 jugadores, incluidos los carismáticos Andre Agassi y Venus Williams. También se han incluido nuevas superficies y adaptado a ellas el comportamiento de la bola. Una vez más, la salsa del juego consiste en ir superando rondas y pasar de rivales reumáticos y pistas vacías a partidos en la cumbre contra rivales durísimos.



GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
DESARROLLADOR: IN UTERO
DISPONIBLE: JUNIO

FRANK HERBERT´S DUNE

Dune probablemente te suene a libro excelente, película más bien plomiza y juegos de todos los tipos y para todos los gustos.

El planeta de la dunas vuelve a servir de escenario para una aventura.

Si la palabra *Dune* te suena a música celestial, será porque ya va siendo hora de que aparques tu *Super Mario* y visites una biblioteca. O un videoclub o la página web de Westwood Studios. De hecho, pocos son los libros a los que se ha sacado tanto partido a todos los niveles. De hecho, Cryo ya utilizó la obra del novelista norteamericano Frank Herbert como argumento en una de sus primeras aventuras.

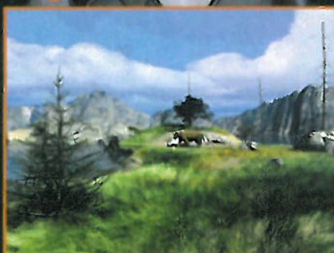
La nueva adaptación del libro tiene una perspectiva similar a la de *Outcast*. El argumento sigue de cerca las correrías de Paul, tu personaje, y sus relaciones con la tribu Fremen, pero apenas tiene que ver con el material literario en que se inspira. La huella de Dune sólo se nota en la ambientación y algunos de los personajes. El resto será un típico juego de exploración y astucia en el que superarás obstáculos informándote y buscando.

También habrá algo de acción, aunque no será el ingrediente principal. Realizarás misiones de sabotaje o de destrucción del enemigo relacionadas con tus objetivos generales en el juego. El punto fuerte de este título pueden ser sus muy trabajados escenarios, que, esta vez sí, reproducen con lujo y exactitud la estética del mundo de la Especia creado por Herbert.


Christian Péju, productor de Dune, ha cuidado al máximo los escenarios.

ATLANTIS III: Beyond Atlantis

GÉNERO: AVENTURA
DESARROLLADOR: CRYO
DISPONIBLE: OCTUBRE


Otra de búsquedas interminables y gráficos más que espectaculares.

A estas alturas, sólo en Cryo siguen buscando el continente sumergido de la Atlántida. En la tercera entrega de la serie Atlantis, nuestra inquieta heroína conocerá a un Tuareg que le dará nuevas pistas para continuar su incesante búsqueda. A lo largo de la saga, Cryo nos ha llevado a distintos lugares y dado a conocer distintas culturas y religiones. Esta vez, le llega el turno a la Arabia de *Las mil y una noches*, el Egipto de *El libro de los muertos* y la era paleolítica. El papel de la heroína lo interpreta la actriz Chiara Mastroianni (hija de Marcello). No hay duda de que *Atlantis* es una de las mejores aventuras de Cryo, y ellos lo saben.

ABIERTO HASTA EL AMANECER

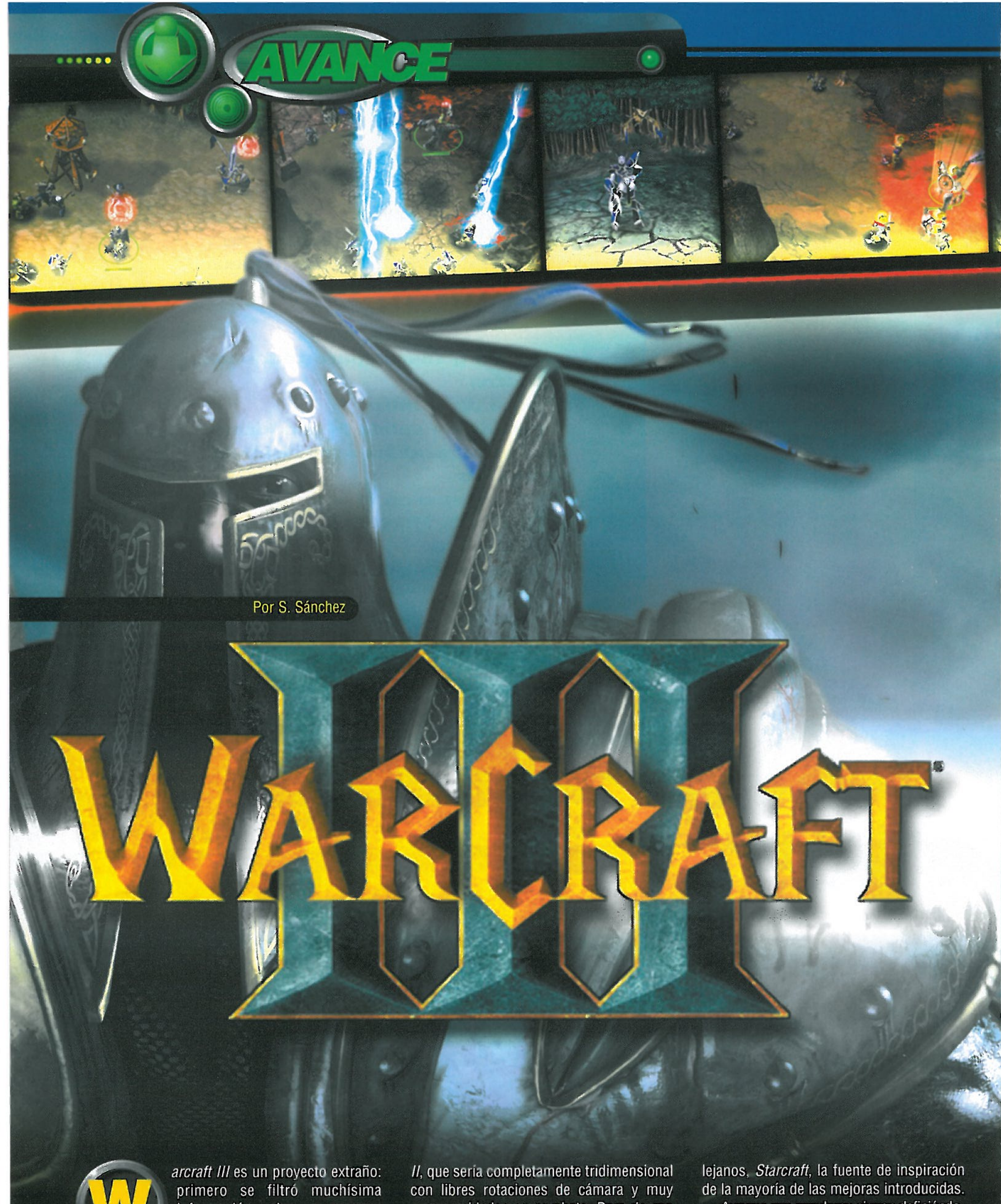
GÉNERO: ACCIÓN · DESARROLLADOR: GAMESQUAD · DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



La película de Robert Rodríguez protagonizada por Tarantino y Clooney es la inspiración de este juego desarrollado por Gamesquad. Probablemente este nombre te suene, ya que son los desarrolladores de la versión *gore* de *Gran Hermano*, es decir *Devil Inside*. De hecho, los desarrolladores han utilizado el mismo motor gráfico para crear un juego que recuerda irremediablemente al anterior.

Arma en mano te sumergirás en pasillos y estancias para finiquitar vampiros mientras esperas el amanecer. El juego incluye valiosos consejos sobre lo que debes hacer si alguna vez se cruza en tu camino un vampiro real, información que puede serte útil dados los tiempos que corren. Lo único que no puedes esperar encontrarte es a Salma Hayek bailando la danza del vientre con una serpiente enroscada. Lástima.


EL PRIMER Indoor Karting
en ESPAÑA
. Especcacular circuito cubierto de 500m de recorrido, condesniveles, curvas peraltadas, banking de Indianápolis y túnel de Mónaco
. Organización de carreras
. Mangas individuales
. Karts 4 tiempos 200cc
. Monos y cascos para todos los pilotos
. Pista de asfalto
. Parrilla de salida F1 con luces
. Panel suspendido de cronometraje instantáneo
. Cronómetro en el volante
. Equipo de Marshalls y director de carrera
. Zona de vestuarios con duchas y taquillas
. Servicio de bar, restaurante y cafetería
. Salones privados
. Pantallas de televisión
. Discoteca
. Disk-jockey y animador
SIENTE LA EMOCIÓN DE LA
FORMULA 1
BARCELONA
Indoor Karting
Horarios: De Lunes a Jueves: 18h-(+/-)24h
Viernes y Vísperas festivos: 18h-(+/-)3h
Sábados: 10h-(+/-)3h / Domingos y Festivos: 10h-(+/-)24h
93 685 75 00
Ctra. Laureà Miró, 434 (N-340)
08980 Sant Feliu de Llobregat
E-mail: contact@indoorkartingbarcelona.com
Web: indoorkartingbarcelona.com
Recorta este bono y recibirás un dto. del 20 % por una sesión de 10 minutos
Dto.
20 %



Por S. Sánchez

Warcraft III

Warcraft III es un proyecto extraño: primero se filtró muchísima información sobre su proceso desarrollo, luego se anunció un súbito cambio de planes y desde entonces hasta hace apenas unos días, un espeso manto de silencio empezó a cubrir todo lo que tenía que ver con este juego. Se dijo que el nuevo *Warcraft* no se parecería más que en el nombre a *Warcraft II*, que sería completamente tridimensional con libres rotaciones de cámara y muy pocas unidades en combate. Pero de eso nada: el *Warcraft III* que tuvimos la oportunidad de ver hace unos días en París es un juego de estrategia en tiempo real que se parece a *Warcraft II* casi tanto como un turista japonés a otro. Casi todas las características que diferencian un juego de otro las ha heredado de uno de sus primos lejanos, *Starcraft*, la fuente de inspiración de la mayoría de las mejoras introducidas.

Aunque sus creadores siguen definiéndolo como un juego de rol estratégico, lo cierto es que tiene mucho de estrategia al estilo de sus antecesores y muy poco de rol, al margen de la ambientación y la importancia que se da al desarrollo de los personajes.

El argumento recupera el ya ancestral conflicto entre el bien y el mal. Todo empie-

Esta historia ya nos suena. Se empieza anunciando que la secuela en curso del juego más grande del mundo va a ser toda una revolución, un concepto nuevo, lo nunca visto y el acabose y al final se echa el pie al freno, se introducen mejoras en el juego anterior y apenas se toca lo esencial. Eso es lo que Blizzard hizo con *Diablo 2* y lo que está haciendo con *Warcraft III*. Pero no protestes, porque la fórmula da resultado. Y *Warcraft III* incluye muchas más novedades de lo que puede parecer a simple vista.

za cuando el joven orco Thrall, recién liberado por sus semejantes tras un largo cautiverio, consigue reorganizar el ejército de su raza, buscar nuevas alianzas e iniciar una campaña de conquista impulsada por sus ansias de venganza.

Entre las razas que podremos controlar están los orcos, los humanos, los muertos vivientes y los elfos nocturnos. Además, existirá una quinta raza, los demonios, que tendrá una presencia crucial en el juego a pesar de que por desgracia no podremos controlarla. Puede que parezcan pocas razas, pero al igual que pasaba en *Warcraft II*, todas ellas incluyen criaturas aliadas. Los humanos, por ejemplo, son más bien una alianza interracial que engloba a humanos, elfos y enanos.



A nadie le gustaría pasar la noche en el poblado de los elfos oscuros. Y menos con un doctor brujo como anfitrión.



Un hechizo elemental suele ser tan espectacular como efectivo.

Como en la mayoría de juegos de estrategia en tiempo real, construirás un poblado que poco a poco irá mejorando a medida que construyas edificios de mayor nivel. Para ello necesitarás recursos como oro y madera que los campesinos se ocuparán de recolectar para ti. Las minas de oro serán un recurso de gran importancia, ya que además de servir para costear a las tropas y la construcción te servirán para comprar objetos, armas y pociones en las tiendas que irás encontrando.

Puede que la principal de las características de *Warcraft III* sea la presencia de personajes singulares (héroes), cuya importancia será incluso superior a la que tenían en *Starcraft*. Esta vez sirven de hilo conductor para el desarrollo de la campaña. A diferencia del resto de unidades, no progresan asistiendo a un curso de entrenamiento que tú deberás pagar religiosamente, sino que acumulan experiencia y van subiendo de nivel. Como resultado, van adquiriendo nuevos hechizos y habilidades y mejorando características como la fuerza, agilidad e inteligencia.

Los héroes de Warcraft III van a diferenciarse de los de Starcraft en un punto crucial: son inmortales

Estos héroes dispondrán de un pequeño inventario en el que podrán acumular hasta cuatro objetos, ya sean armas especiales, algún instrumento mágico o pociones. Bill Roper, coordinador de proyectos de Blizzard, destaca que los héroes de *Warcraft III* van a diferenciarse de los de *Starcraft* en un punto crucial: serán inmortales, al menos siempre que dispongas de recursos suficientes para resucitarlos cuando caigan en combate. "Con esta relativa invulnerabilidad se pretende que el jugador no tenga que estar pendiente de que no se le muera el héroe para evitar un final prematuro de la campaña", nos explicó Roper. "Queríamos dar la oportunidad de entrar en combate una y otra vez, con los héroes partiéndose el pecho en pri-



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Blizzard Entertainment
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

En la vida es esencial saber a qué aspiras y cómo puedes conseguirlo. Blizzard ya hace tiempo que renunció a hacer de *Warcraft III* el juego más original del año, pero a lo que no renuncia es a convertirlo en todo un clásico. Otro. Tal y como está, ya parece excelente.



Mapas cuajados de peligros y unidades poderosas pero reducidas: *Warcraft III*.

Algunas unidades voladoras podrán posarse en el suelo y luchar en tierra.



La IA será la encargada de que tus tropas adopten la formación de combate correcta.

BILL ROPER: EL CEREBRO

Este tipo de aspecto rollizo es el responsable último de todos los proyectos que Blizzard desarrolla en la actualidad. Su función en la compañía es la de coordinador y relaciones públicas al más alto nivel, pero también asume amplias competencias en el aspecto creativo.

En el pasado colaboró en la elaboración de bandas sonoras y las tareas de programación de proyectos como los dos primeros *Warcraft*, *Starcraft* y los dos *Diablo*.

mera fila e inclinando la balanza hacia un lado u otro". Las batallas de *Warcraft III* no serán multitudinarias, sino más bien de pocas pero poderosas unidades, con lo que la importancia de cada una de ellas será superior a los *Warcraft* anteriores.

Se ha prestado también mucha atención a las unidades voladoras, que tanto desequilibraban en *Warcraft II*. Para evitar su exagerada superioridad se han creado siete niveles de terreno y los más elevados no podrán ser superados por ningún tipo de unidad.

Conjuros y plegarias

Las criaturas mágicas disponen ahora de conjuros bastante más poderosos, incluidos algunos que pueden modificar de forma sustancial el escenario de los combates. Pero no sólo los magos y similares podrán realizar magia, ya que existirán objetos de uso universal (piedras mágicas y similares) con los que se podrán hacer cosas como convertir el día en noche. Esto último tendrá más importancia de lo que parece, ya que criaturas como los elfos nocturnos se volverán invisibles de noche.

Gráficamente el juego va a ser bastante más atractivo que su predecesor y también que *Starcraft*, sobre todo gracias a la posibilidad de usar tarjetas con Direct3D y OpenGL. Así se podrá disfrutar de extraordinarios efectos visuales, entre los que destacarán los asociados a los conjuros.

El juego no va a permitir un uso libre de la cámara, aunque sí que podremos aplicar el *zoom* sobre algunas zonas. Roper destaca también que "los efectos climáticos, en concreto la lluvia y la nieve, resultan muy realistas, pero han sido suavizados para que no dificulten la normal visibilidad de los acontecimientos". Hay algunos detalles que llaman especialmente la atención, sobre todo el hecho de que el agua de los ríos fluya con un movimiento regular y muy realista en lugar de permanecer estancada, como en la mayoría de juegos.

Nos vemos en Battle.net



Otro de los elementos que Bill Roper destaca de *Warcraft III* es su modo multijugador. Se va a potenciar el sistema de alianzas hasta el punto que no sólo será posible intercambiar recursos y compartir información incluso visual directa con tus aliados, sino que también podrás prestar temporalmente tus unidades para que otro las controle como si fueran suyas.

El mismo Battle.net va a organizar torneos de *Warcraft III* tanto a nivel local como mundial y también introducirá un sistema de ranking en el que se corregirán errores tan molestos como que no se contabilizasen los puntos cuando tus rivales se desconectaban intencionadamente al verse perdidos.

Warcraft III llevará incorporado un editor de niveles más completo que nunca. Como ocurría con el editor de *Starcraft*, se podrán crear mapas de manera muy sencilla, pero esta vez se ha pensado también en dar herramientas suficientes a aquellos que disfrutan creando complejos escenarios. "Esta vez los jugadores podrán añadir *scripts* propios que modifiquen las texturas y los sonidos, así como reemplazar objetos o incluir otros nuevos", explica Roper. "Será posible también crear misiones en las que las unidades obedecerán órdenes específicas en lugar de limitarse a desplazamientos predeterminados. Ahora podremos asignarles objetivos e indicar cuándo deben atacar".

Para los nostálgicos, decir que *Warcraft III* sí que conserva uno de los detalles más simpáticos del *Warcraft* anterior: esas impagables voces con que nos deleitaban los campesinos y orcos.



Tendrás maquinaria de guerra para asaltar las fortificaciones enemigas.



Entre sus muchas atribuciones, los héroes pueden lanzar hechizos.

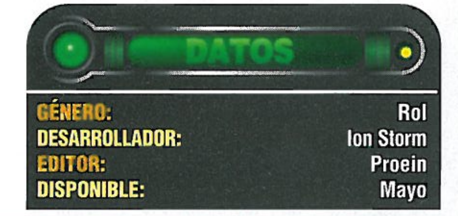
Grumpos será el iluminado del grupo.

Aunque pueda parecer un *shooter*, *Anachronox* es un juego de rol en tercera persona que se rige por un sistema de combate imprevisible. Además, en Ion Storm juran y perjuran que el ingrediente básico de este mejunje es el sentido del humor.

ANACHRONOX

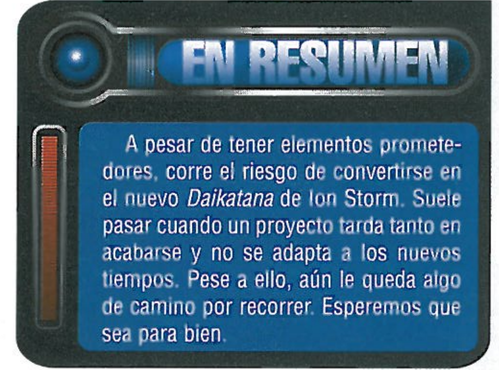
Por S. Sánchez

Llevan en ello la friolera de tres años y ya deben empezar a estar más que hartos. Son sólo 15 personas lideradas por Tom Hall y están utilizando el motor de *Quake 2* para dar vida a un juego de rol y fantasía que va a llamarse *Anachronox*. Tanto la escasez de efectivos del equipo como lo vetusto del motor hacen que oscuros presagios se ciernan sobre el proyecto, pero en Ion Storm hay talento suficiente para sacarlo a flote.



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Ion Storm
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

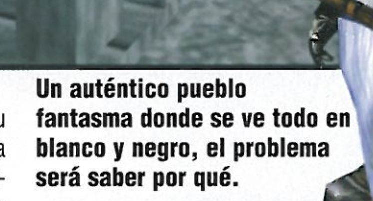
A pesar de tener elementos prometedores, corre el riesgo de convertirse en el nuevo *Daikatana* de Ion Storm. Suele pasar cuando un proyecto tarda tanto en acabarse y no se adapta a los nuevos tiempos. Pese a ello, aún le queda algo de camino por recorrer. Esperemos que sea para bien.

Tom Hall es uno de los antiguos miembros de id Software que aprovecharon el éxito de *Quake* para probar suerte por su cuenta. Ha colaborado en títulos como *Commander Keen*, *Wolfenstein 3D*, *Spears of Destiny*, *Doom*, *Rise of the Triad*, *Terminal Velocity* y *Prey*, pero de un tiempo a esta parte, *Anachronox* viene siendo su único proyecto.

Dicen los que le conocen que Tom Hall destaca, sobre todo, por su sentido del humor, y ésa es precisamente la característica que más ha querido comunicarle al juego. Prueba de ello es la presencia de un personaje como Paco "El Puño" Estrella (así se llama en la versión americana, lo juro), héroe hortera por excelencia que cruza escenarios como alma en pena y del que se rumorea que le pega bastante al alcohol.

Rol de risa

Paco tiene su peso en la trama, aunque no tanto como los tres personajes principales. El hilo conductor de la historia es Sly Boots, un detective privado al que las deudas empujan a aceptar casi cualquier trabajo. Sly entrará en contacto con el otro par de desechos sociales que protagonizan el juego, Stiletto



Un auténtico pueblo fantasma donde se ve todo en blanco y negro, el problema será saber por qué.



Para un héroe como Paco Estrella unos pocos rayos no son nada.



Si nos persigue la policía es que algo habremos hecho.



Deberemos estar alerta por si nos sorprenden en un relajante paseo por el bosque.



Si en el bar nos conocen por el nombre es que quizás deberíamos plantearnos qué es de nuestra vida.

Anyway, una mercenaria atractiva, fría y calculadora, y Grumpos, un moderno mago, íntimo conocedor de la tecnología MystTech (abreviación de tecnología misteriosa). Boots contratará a ambos para que le ayuden a seguir la pista de una casi desconocida civilización alienígena que desapareció dejando rastros de su avanzada tecnología. Además de los integrantes del grupo, contarás con la inestimable ayuda de la secretaria de Boots, que fue digitalizada después de morir y ahora vive dentro del cursor que aparecerá en la pantalla y que sirve para señalar los objetos.

Si en algo pretende Anachronox marcar diferencias, es en su sistema de combates

Todos estos personajes tendrán habilidades específicas. Grumpos, como buen viejo gruñón, pone a prueba la paciencia de sus interlocutores y a veces consigue información valiosa a base de insistir. El resto de personajes tendrán habilidades algo más típicas de juego de rol. Boots, por ejemplo, podrá forzar cerraduras y acceder a códigos de seguridad. Pero si en algo pretende *Anachronox* marcar diferencias es en su sistema de combates, muy parecido al de *Final Fantasy*. La principal diferencia estriba en que los combates de *Anachronox* dejarán algo más de margen a la estrategia en tiempo real, ya que los turnos no estarán tan marcados y los personajes podrán realizar sencillos movimientos en pleno combate para esquivar algunos ataques. El resto será muy parecido al éxito consolero de SquareSoft, con ataques a cuál más espectacular (pese a la limitada resolución de 640x480) y que se basarán en la combinación de las armas y recursos mágicos MysTech.

El diálogo con el resto de personajes será muy importante.

Tú solito

El juego no incorporará modo multijugador, pero sus creadores han asegurado que los más de 100 niveles y 150 tipos de monstruos que incluye evitarán que se convierta en un producto de usar y tirar. Según ellos, no faltan alicientes que impulsen al jugador a empezar de nuevo en busca de nuevos escenarios o eligiendo otros personajes con los que completar el juego. Para los más creativos, *Anachronox* incluirá un completo editor de niveles y MOD, que usará el denominado lenguaje APE (Anachronox Programming Environment).

UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Anachronox es el principal proyecto de Ion Storm tras la edición de *Daikatana*. Gran parte del equipo de la compañía con sede en Dallas viene trabajando en este proyecto desde que se inició su desarrollo en 1997. Un año antes, tres verdaderas leyendas de la industria de los videojuegos, John Romero, Warren Spector y Tom Hall, fundaron la compañía. Este último es el que ejerce de jefe de proyecto de *Anachronox*.

Ion Storm ha entrado en una espiral de desprestigio desde la aparición del fallido proyecto personal de John Romero, *Daikatana*, pero también se apuntó un tanto con *Deus Ex*, uno de los mejores juegos del año pasado.

Después de *Anachronox*, Ion Storm va a trabajar en la segunda parte de *Deus Ex* y en *Thief 3*, una franquicia que acaba de caer en sus manos a causa del cierre de Looking Glass Studios.

Baal ha conseguido huir y está reuniendo un nuevo ejército en las tierras bárbaras. Asesinas y druidas serán tus nuevos aliados y dispondrás de armas mucho más poderosas, aunque el nivel de dificultad también ha aumentado. Prepárate, porque Blizzard ultima el escenario para... ¿la batalla final?

DIABLO II
Lord of Destruction

Por S. Sánchez

La asesina puede paralizar a un enemigo arrojándole escudos de energía.

Lo que faltaba. Tras meses intentando superar mi feroz adicción a *Diablo II*, ahora resulta que Blizzard se ha embarcado en un ambicioso complot que hará que no pueda separarme ni un palmo de mi juego de rol y acción favorito. *Lord of Destruction* no va a ser una ampliación rutinaria, qué va, eso hubiera sido demasiado fácil. *Diablo II* va a verse profundamente revitalizado gracias a un listado de novedades que deja en ridículo mi lista de los Reyes Magos. Para empezar, incorporará dos nuevos personajes, el druida y la asesina, y un quinto acto en el que por fin podrás enfrentarte al mismísimo Baal. Adiós a mis últimas esperanzas de librarme de este juego y pisar por fin la calle.

El quinto acto tendrá lugar en las tierras altas, donde las tribus bárbaras tienen su residencia. Éste es el lugar en que Baal se ha refugiado para planear su venganza. Para acabar con él contarás con los personajes de *Diablo II* más la asesina y el druida. La primera es una experta en artes marciales capaz de lanzar golpes especiales acumulables (pueden utilizarse más de dos a la vez) que se cargan con maná. Entre sus habilidades destaca que puede proyectar su sombra y hacer que luche junto a ella, de forma que sean dos las asesinas presentes en el escenario. En su nivel más



Los druidas, en contacto con las fuerzas de la naturaleza, pueden invocar lobos.

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Blizzard Entertainment
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Increíble pero cierto. No podíamos ni siquiera imaginar que la expansión de *Diablo II* fuera a convertirse en uno de los acontecimientos del año por la cantidad, calidad y originalidad de sus novedades. Créetelo, *Lord of Destruction* va a suponer un salto cualitativo casi revolucionario.



Los monstruos de las cavernas son bastante frioleros. No resistirán con entereza una buena dosis de fuego.



Los nuevos personajes deberán superar los cuatro actos previos antes de llegar a Baal.



Las catapultas pueden convertirse en una de tus peores pesadillas.

alto, esta sombra estará equipada con los mismos objetos que llevará tu asesina, lo que realmente la convierte en una doble personaje.

El druida licántropo

En cuanto al druida, su estrategia será similar a la del nigromante, pero también podrá enfrentarse cuerpo a cuerpo con los enemigos, sobre todo cuando disponga del más poderoso de sus hechizos, el que le transforma en hombre lobo. Al igual que la amazona, las habilidades del druida dependen mucho de los objetos que utiliza. Bill Roper, director de desarrollo de Blizzard, destaca la importancia del botón de inventario que permite acceder a un equipo alternativo. "Hemos incluido esta opción en *Lord of Destruction* porque muchos jugadores comentaron que les hubiese gustado disponer de más objetos y mayor espacio en el inventario. Con esto y la doble capacidad del alijo solucionamos gran parte del problema". Roper resalta también que los hechizos no podrán lanzarse muy seguidamente. "Ahora habrá que esperar un cierto tiempo antes de repetir el hechizo, así que su utilización será mucho más táctica". Pese a que gráficamente no resultarán tan espectaculares como antes, Roper explica que "no es que sean menos poderosos, todo lo contrario, pero hemos modificado sus gráficos para que mejoren su rendimiento en las partidas multijugador".

Todo ha aumentado espectacularmente, desde el número de objetos a las opciones prácticas



Este arma es una de las exclusivas. Sólo la asesina puede usarla.

Mucho más de todo

El número de nuevos objetos será casi incalculable, sobre todo si tenemos en cuenta que se están añadiendo más de 600 prefijos y sufijos a los que ya existían y que habrá otros totalmente nuevos. Los objetos normales serán de una eficacia muy superior a los que existían hasta ahora (una armadura podrá superar los 1.000 puntos de defensa).

También los *sets* o colecciones de objetos del mismo tipo van a ser mucho más útiles y poderosos. Y ni siquiera hará falta completar todo un *set* para disfrutar de alguna sus habilidades complementarias. Además, ahora podrás engarzar más gemas. El escudo gótico, por ejemplo, permitirá un total de ocho engarces.

Aparte de las gemas, habrá otros objetos que se podrán engarzar, como joyas (proporcionan habilidades mágicas aleatorias) o runas (te dotan de nuevas habilidades si las colocas en el orden correcto). Los objetos podrán llevar asociado incluso algún tipo de hechizo que se podrá usar siempre que lleves dicho objeto en tu inventario. También existirán multitud de objetos de uso específico para un tipo determinado de personaje y hasta algunos que mejorarán una habilidad concreta en lugar de todas a la vez, como sucedía hasta ahora.

Definitivamente, esta expansión se ha ceñido a una generosa interpretación de la fórmula "aumentémoslo todo". Incluso el número de recetas del cubo horádrico ha aumentado y se incluirán dos nuevas escenas cinemáticas de esas que hacen las delicias de los buenos aficionados a *Diablo*.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Seguro que te estás preguntando qué pasa con los personajes que te acompañaron hasta la última pantalla de *Diablo II*. Sí, vas a poder utilizarlos en este quinto capítulo. El problema es que en cuanto lo hagas, pasarán a ser irreversiblemente "personajes expansión" y no podrán mezclarse con personajes que no hayan sido adaptados. Lo mismo pasará con los que se creen de cero: podremos elegir que sean "personajes expansión" y acceder así desde el principio a todas las mejoras que ofrece y todos sus objetos. Además, para poder jugar en el quinto acto con tu personaje, deberás haber matado a Diablo al menos una vez.



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR ANDRÉS RUÍZ LORCA, MADRID

¿Cómo que un 8,5 a The Fallen? Un 10 (venga, dejémoslo en 9,5) es lo que se merece. Creo que en general valoráis los juegos con sentido común y bastante independencia, pero a veces os pasáis de fríos y olvidáis que lo que quiere el jugador medio es muchas horas de diversión por un precio razonable. En esto, The Fallen rompe moldes. Por 2.995 pesetas tienes uno de los shooter más completos del mercado, con gráficos sensacionales y, además, doblado en español. Reservad vuestras reservas y críticas a fraudes absolutos como America: No Peace Beyond the Line, al que dais un incomprensible 6 (exactamente seis puntos más de lo que merece) a pesar de reconocer que su IA es nefasta y que es una burda copia de C&C. La ecuación es muy sencilla: Ningún minuto de diversión por 5.995 pesetas es igual a cero. Patatero.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Dicen las malas lenguas que el Subcomandante Marcos protagonizará la secuela de Desperados.

El mes pasado prometimos hacer la Revolución, pero la verdad es que con tanto viaje y tanto juego se nos ha vuelto a olvidar. Al menos, hemos seguido con interés las andanzas del subcomandante Marcos, esa mezcla de Robin Hood y Caperucita Roja que ha conquistado medio México sin pegar un tiro. Esperamos que no se le atragante el otro medio.

Faltan cuatro semanas:
La única revolución a la que asistimos en riguroso directo es la salida al mercado de Blade. Black & White aún se hará esperar unas semanas más, en contra de lo que afirmaban otros que han dado el juego por terminado antes de tiempo.

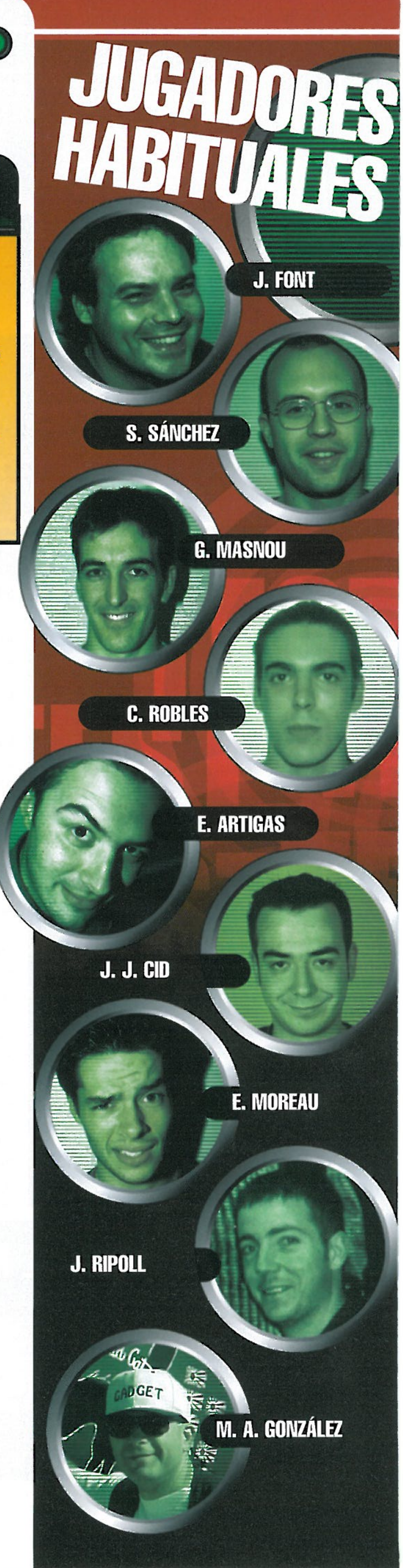
Faltan tres semanas:
Javier Moncayo acaba de volver de sus vacaciones en Cuba. Ni rastro de la caja de habanos y la botella de ron de caña que iba a traer. Por supuesto, tiene la sección de noticias en pañales, le queda poco tiempo y alega que se siente demasiado perro para trabajar.

Faltan dos semanas:
El caldo gallego y los huevos fritos con sobrasada del bar de la esquina han conseguido por fin que Moncayo supere el síndrome postvacacional. El Coronel Font inicia su triunfal gira de dos semanas por la Europa comunitaria. Empezará visitando la sede de Take 2 en Windsor.

Falta una semana:
Tenemos a Font en Madrid, como de costumbre, pero la novedad es que esta vez va a hacer también una visita relámpago a Pozuelo de Alarcón, municipio de Europa, donde Dinamic corta el bacalao. Sánchez está en París. ¿Qué se les habrá perdido a los orcos en París?

Hora cero:
Font vuelve de París (sí, él también) y nos cuenta un par de anécdotas absurdas y nada publicables que confirman la vieja teoría de Echarri: tal vez el Coronel sea uno de los hombres más tontos del mundo. La revista está ya preparada para su cita mensual con el quiosco.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Pedazo juegos, los de este mes. Pocos, pero buenos y muy bien avenidos. A veces, ser analista de software recreativo es una bendición del juego. Aunque, la verdad, otras es, simplemente, un trabajo.



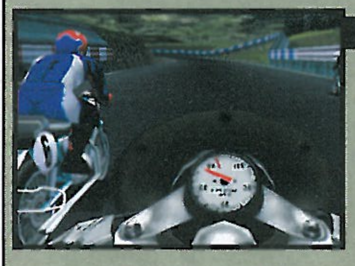
EL BUENO

Artigas opina que el programa del mes y quién sabe si de la década es Real Airports, lote de ampliación de FS2000 que te permite (es textual) "acoplarte al finger y subirte en los coches del Follow Me". En fin, ahí queda el dato. No seremos nosotros quienes discutamos la importancia de acoplarse.



EL FEO

La mejor forma de saber si un juego es bueno es comprobar hasta qué punto son feos los enemigos que en él aparecen. Clive Barker's Undying es un juego más que notable y una nueva demostración de lo condenadamente feas que pueden ser las criaturas del Maligno. Ya sabes, no hay software bueno, sino armas bien cargadas de munición y enemigos entre horribles y espantosos.



EL MALO

El juez que ha decretado el cierre definitivo de Napster por su supuesta incapacidad para respetar los derechos de autor. Malos son también juegos como Outlive o Ducati World y pésimo es el árbitro vizcaíno Lozanitos Omar (Dios le confunda). El mes no es que haya sido muy bueno, dicho sea de paso.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** DreamWorks Interactive • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

El *Undying* al que jugamos hace unos meses ya apuntaba muy buenas maneras, pero tenía un nivel de dificultad exagerado y aún no estaba desarrollado del todo su espléndido argumento. Uno de los últimos retoques ha sido cambiar el nombre de su protagonista (antes se llamaba Magnus) y pulir los efectos ambientales. El resultado es un *shooter* de terror inteligente y pulcro que hará que te estremezcas de puro placer.

Por S. Sánchez

Clive Barker´s Undying

La mayoría de los juegos de terror se basan mucho más en la ambientación y el uso continuo de efectos truculentos que en guiones elaborados y con una progresión lógica. Por eso, vale la pena destacar que *Clive Barker's Undying* tiene un guión por el que Wes Craven hubiese vendido a su suegra, una historia de terror clásica muy bien construida y con todos los ingredientes de las mejores producciones del género. La acción se sitúa en la Irlanda de 1923 y su protagonista es Patrick Galloway, un veterano de la Primera Guerra Mundial acostumbrado a enfrentarse a fenómenos paranormales.

Patrick acudirá en ayuda de su ex compañero de armas Jeremiah Covenant, que vive en una lujosa mansión en la que está empezando a manifestarse una presencia diabólica. A medida que avanza la historia, iremos descubriendo que una antigua maldición pesa sobre la familia Covenant y que su mansión es el lugar elegido para que una criatura diabólica llamada el Rey Inmortal abandone el oscuro infierno que habita y entre en nuestro mundo.

El hogar de los Covenant es un inmenso edificio lleno de salas, pasillos y túneles secretos. Al principio resulta un tanto desconcertante recorrerlo, ya que el juego es muy lineal y la mayoría de las puertas no pueden abrirse hasta más adelante. Esto podría ser un grave inconveniente, pero los desarrolladores han conseguido que apenas se note gracias a la naturalidad e interés creciente con que se desarrolla la historia.

El hilo conductor de ésta viene dado por los numerosos personajes secundarios, que aportan información esencial y te guían sutilmente por el camino adecuado. Cada vez que te encuentras con uno de ellos, la acción se detiene para dar paso a escenas de vídeo en las que se utiliza el mismo motor del juego. Al principio puede que te aburran y llegues a considerar la idea de saltártelas, pero en cuanto empieces a reconstruir las claves

Un guadañazo a tiempo puede ahorrarte problemas innecesarios.



Reunión de monjes fantasma. Por suerte, son inofensivos.

de la historia, las disfrutarás como se si tratase de una absorbente película de terror. Los diálogos no han sido traducidos al español, pero sí que están subtitulados. El único inconveniente serio es que de vez en cuando tienes la impresión de encontrarte con algún sirviente al que dabas por "desaparecido", con lo que dudarás si se trata del mismo, de su fantasma o de otro distinto pero con la misma apariencia. Por desgracia, se trata de la tercera opción.

A ciegas

Aunque la mansión es enorme, no es el único escenario. Pronto cogerás un bote que te llevará a una isla donde te esperan localizaciones tan sugerentes como un mausoleo, una iglesia o una serie de cuevas. Eso sí, las pantallas de carga son breves pero casi constantes, y eso puede suponer un serio inconveniente si no dispones de un buen equipo.

En cuanto a gráficos, los de *Undying* son, como mínimo, sorprendentes. Recuerdan bastante a los de *The Fallen*. Ambos utilizan versiones mejoradas del motor de *Unreal Tournament*, aunque *The Fallen* se basa en una perspectiva en tercera persona y *Undying* es un clásico *shooter* en primera persona. Pero no se acaban aquí las similitudes, ya que los dos han optado por prescindir de opciones multijugador.

Los gráficos alcanzan resoluciones de 1.600 x 1.200, pero se puede ajustar el nivel de detalle de los personajes y del escenario, la frecuencia de *frames* y la calidad de las texturas y las sombras. También puede ajustarse el brillo (una opción tentadora, ya que en algunos momentos tienes la impresión de estar avanzando literalmente a ciegas), aunque no es recomendable hacerlo, ya que la esencia del juego es esa ambientación siniestra y el aire de incertidumbre y amenaza que acompaña cada uno de tus pasos. Para mejorar tu visibilidad en muchos de los tramos del juego, puedes usar uno de los hechizos, una especie de proyección de haces luminosos que también te da pistas sobre las presencias malignas que acechan.

Lluvia en los zapatos

Otro apartado en el que el juego destaca es el de los efectos visuales y la física general. La lluvia no es un simple filtro en movimiento, ya que puedes distinguir sus miles de minúsculas gotas y hasta ver cómo rebota en el suelo. Las balas también rebotan al entrar en contacto con determinadas superficies y las sombras se proyectan de forma convincente, sobre todo si están cerca de la luz de





VEREDICTO

El motor de *Unreal Tournament* vuelve a servir de herramienta básica para un gran juego. El acabado técnico de *Undying* es soberbio, pero tal vez ha sido la presencia del escritor británico Clive Barker la que le ha dado ese valor añadido del que muchos carecen: un argumento y una ambientación fascinantes.

8,5

LA REENCARNACIÓN DE ÍCARO

Pese a que se trata de un truco, volar te permite desplazarte rápidamente por el escenario, alcanzar lugares difícilmente accesibles e incluso sacar algo de ventaja en los combates. Para conseguirlo, pulsa la tecla [TAB] y escribe "flight" en la ventana de diálogo.

En la parte inferior de la pantalla aparecerá un icono nuevo. Manteniendo pulsada la tecla de vuelo e indicando la dirección en que queremos movernos, flotaremos sobre el escenario unos segundos.



las velas. Incluso el temible *clipping*, que tanto suele preocupar a los programadores, no da señales de vida.

Por si no resulta lo suficientemente terrorífico el guión, la música y los efectos sonoros te hacen vibrar como en pocas ocasiones lo ha logrado un juego. Quizá recuerdes cómo en el primer *Quake* algunos monstruos bramaban de forma terrorífica y te provocaban súbitas descargas de adrenalina mientras avanzabas esperando lo inevitable. *Undying* incorpora recursos de este tipo, pero corregidos y aumentados. Rasgar de cortinas, risas de fondo, voces de ultratumba y sonidos de procedencia desconocida conspiran para otorgarle un clima de verdadera pesadilla. La música es un complemento perfecto a esta atmósfera tenebrosa.

Secretos familiares

Hay un punto en el que *Undying* no brilla a tanta altura: los enemigos. Les falta algo de variedad y una buena Inteligencia Artificial. En ocasiones puede que pasen por tu lado como si no te hubieran visto, aunque también es posible que esto se deba a que tienen algún objetivo mejor que tú. Además de los enemigos comunes, debes tener mucho ojo con un tal Kiesinger, un investigador de lo paranormal que te hará la vida imposible, y sobre todo con los otros miembros de la descarriada familia de Jeremiah, que serán los enemigos finales.

Luchar contra estos enemigos es toda una experiencia religiosa, ya que repelen tus ataques con fuerza descomunal incluso en los niveles más fáciles, fingen retirarse para lanzar de improviso sus golpes más mortíferos o te saltan sobre la joroba sin avisar, a nada que te distraigas una fracción de segundo. No cabe duda de que todo esto ayuda a una completa inmersión en el juego, aunque también hace más que recomendable un electrocardiograma antes de empezar a jugar, no sea que tu corazón se dé de baja ante tanto susto.

Para hacer frente a tan temibles enemigos tienes una buena variedad de armamento que no destaca por su cantidad, pero sí por su originalidad. Como aperitivo, cuentas con un clásico y siempre eficaz revólver, pero a medida que avances dispondrás de armas como una escopeta, cócteles Molotov y exquisiteces como una guadaña mágica, un cañón tibetano o una especie de orbes teledirigidos con un poder devastador.

El armamento no es muy numeroso, pero sí que destaca por su originalidad

La buena noticia es que todo esto lo llevas en la mano izquierda y te queda la derecha libre para conjurar hechizos. Al igual que las armas y libros (de los que obtendrás mucha información), se encuentran en puntos estratégicos del escenario. Cuando consigas un nuevo hechizo sin duda lo sabrás, ya que Patrick entra en una especie de trance, como pasaba en *Aiken's Artifact*.

Quizá la manera de seleccionar armas y hechizos no esté del todo lograda, sobre



La matriarca de los Covenant no se conserva demasiado bien.


Puedes probar cosas exóticas, como el lanzamiento de ectoplasma.

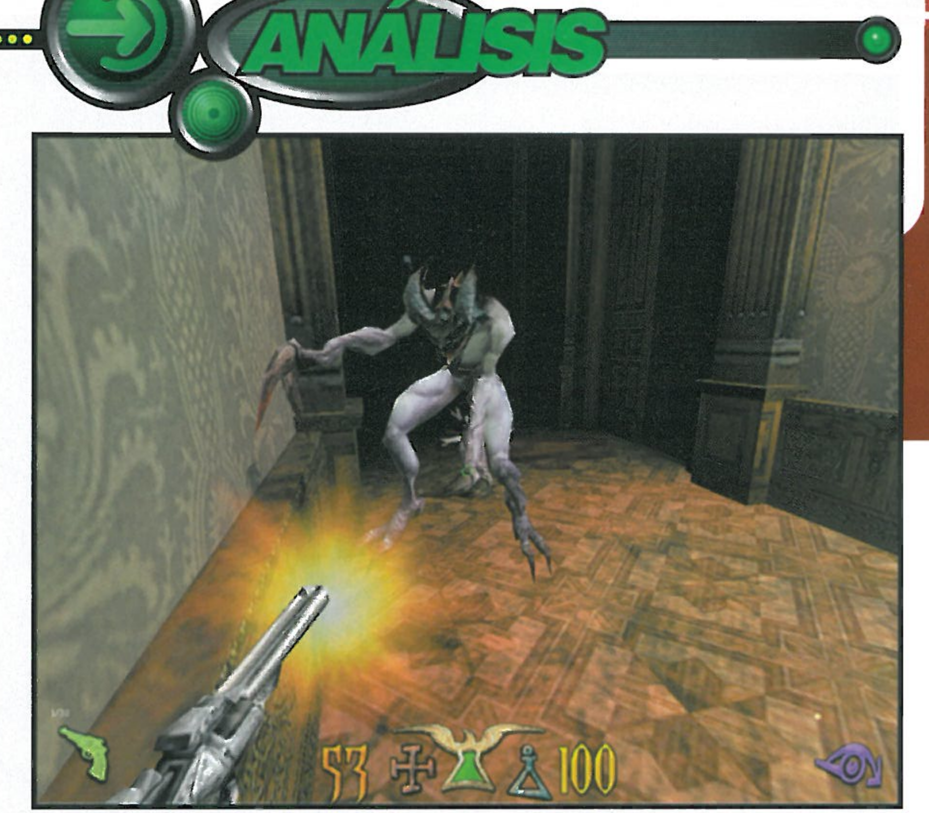


Ya dijo el Dalai Lama que no hay problema que no se resuelva con energía espiritual y un buen cañón tibetano.

ANÁLISIS A LA CONTRA

Por J. Ripoll

El lujoso envoltorio de quien puede permitirse un motor gráfico maravilloso. Eso es todo lo que es capaz de ofrecernos Undying. Que nadie busque las huellas de Clive Barker más allá del título. La historia se diluye a los poco segundos de iniciarse, los escenarios producen sopor y los enemigos más cualificados los encontraréis en las pantallas de carga, que acuden a vuestro rescate a cada momento. Mal está la industria si ensalzamos a coro un título que destila vulgaridad por los cuatro costados.


Los Howlers asustan al principio, pero a la larga son el menor de tus males.


Los cavernícolas no pintan nada en la irlanda de 1923.

todo si recurres al inventario circular, ya que es poco preciso. Por eso, lo mejor es recurrir a los atajos de teclado y descubrir poco a poco qué hechizo te conviene tener activado en cada situación determinada. El cómo y cuándo usarlo no te supondrá un gran problema, ya que lo más probable es que debas recurrir a él por primera vez casi inmediatamente después de encontrarlo. Digamos que es una sutil manera de demostrarte para qué sirven tus sucesivos hallazgos sin necesidad de pasar por un tutorial.

Además del ya comentado conjuro de visibilidad, hay otros bastante curiosos, como puede ser el de invocación de calaveras explosivas o el que lanza unos orbes dirigidos que verás en primera persona, como pasaba con los misiles dirigidos de *Quake*. Cada hechizo tiene un coste de maná, pero éste se regenera automáticamente. La vida la debes regenerar a base de botiquines.

Y sí, anticipándome a toda posible duda, debo decir alto y claro que éste es un juego muy violento. La sangre salpica por todos lados y las cabezas ruedan bastante a menudo, pero eso no es nada: lo realmente *gore* es que incluso ves cómo te arrancan el

Los efectos sonoros contribuyen a crear un clima de auténtica pesadilla

corazón y se lo comen crudito y palpitante. Si crees que no podrás resistir tanta barbarie, será mejor que te olvides de este juego.

De todas formas, lo que realmente pone a prueba tu resistencia son las dosis de intriga y terror genuino que hacen de *Undying* un juego muy por encima de lo normal. No sería ético que te revelara los secretos de la endemoniada historia creada por Barker, pero sí debo decirte que nada es lo que parece, que sólo puedes confiar en ti mismo y que después de unas horas en la pavorosa compañía de tu PC siempre podrás volver a tu mundo cotidiano, que esperamos que sea un poco menos terrorífico.



PLATÓS PARANORMALES

El cine de las dos últimas décadas ha dado toda una cosecha de películas sobre el viejo tema de las casas encantadas. Encontrar un fantasma en tu sala de estar no siempre es una experiencia pavorosa. A veces es hasta divertido.

AGÁRRAME ESOS FANTASMAS
(Peter Jackson, 1996)
La colaboración entre un detective sobrenatural (Michael J. Fox) y sus socios de ultratumba iba de miedo hasta que un fantasma poco amistoso se cruzó en su camino. Una película tan divertida como espeluznante.





LA GUARIDA (THE HAUNTING)
(Jan de Bont, 1999)
Lo que empieza como un macabro experimento en una vieja mansión acaba convertido en una feroz lucha por la supervivencia. El motivo: los fantasmas sí que existen. Y si no, que se lo pregunten a Catherine Zeta Jones.

POLTERGEIST
(Tobe Hooper, 1982)
Un clásico del cine de fenómenos paranormales. La familia americana media no puede disfrutar de su nuevo hogar porque se le ha llenado de presencias extrañas.





BITELCHÚS
(Tim Burton, 1988)
Junto con *Cásper el fantasma*, la película paradigma del fantasmerío gamberro pero simpático. Winona Ryder se gana la amistad de un inquilino del Más Allá sospechosamente parecido a Michael Keaton.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Video System • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 6.995 Pesetas

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Acaba de empezar el Campeonato Mundial de Fórmula 1 y, como cada año, viene acompañado de un buen puñado de juegos. Aunque sólo uno tendrá la licencia oficial de la FIA del 2001, **eso no significa que sólo uno pueda satisfacer a todos los amantes del gran circo de las cuatro ruedas**. Ponte el casco y el mono y súbete a uno de los monoplazas.





La licencia de la FIA del Campeonato Mundial de Fórmula 1 pertenece en exclusiva a EA desde el año pasado. Eso significa que si otra compañía quiere lanzar un juego con licencia de la máxima autoridad del gran circo del motor, tiene que recurrir a temporadas anteriores. Es lo que le pasó hace unos meses al brillante *Grand Prix 3*, con licencia del 98, y es lo que le sucede al nuevo juego de Ubi Soft, basado en el Mundial del 99.

Aparte de este detalle, *F1 Racing Championship* está a la última en todos los sentidos. No te costará en absoluto reconocer a los pilotos en las animaciones que se suceden una vez finalizadas las carreras y verás que los coches que aparecen en el juego son reproducciones exactas de los 22 monoplazas del 99. Quizá cueste encontrar el bólido de Marc Gené, ya que el Minardi de entonces no se parecía demasiado a los de las temporadas siguientes, pero te aseguramos que era idéntico al que verás en *F1 Racing Championship*.

Gráficamente, lo nuevo de Video System también está a la altura de los grandes simuladores editados últimamente. Los 16 circuitos del Mundial del 99 se han reproducido al milímetro sin que eso exija una potentísima aceleradora. La gigantesca carpa ovalada de la línea de *boxes* en Sepang, con todos esos hierros, bordes y aristas, sería un auténtico infierno para tu ordenador con un motor gráfico común, y algo parecido pasaría con las decenas de edificios de Mónaco y Melbourne. Sin embargo, Video System ha conseguido mantener un buen flujo de cuadros por segundo en todo el juego. Tan sólo experimentarás algunas pérdidas de fluidez cuando haya muchos coches en pantalla, y eso en caso de que tu ordenador no sea muy potente.

Por C. Robles



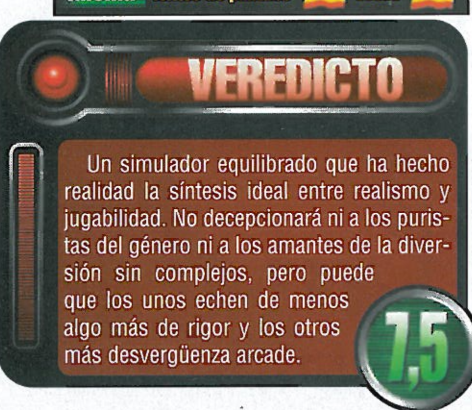


Fíjate en la señal: te indica a la derecha una curva que en realidad es a la izquierda.

La luz del sol, las sombras proyectadas sobre el suelo, las partículas que desprenden los neumáticos al salirte de la pista y la forma en que se manchan con la arena son pequeños detalles gráficos que hablan a las claras de la solidez visual del conjunto. El brillo y los reflejos sobre las carrocerías también están muy elaborados. Igualmente, la lluvia goza de un aspecto muy realista. Las gotas chocan y se rompen sobre la superficie de las ruedas y la carrocería cuando el coche está parado y forman una verdadera nube de agua cuando está en movimiento. Puede que Video System haya exagerado el efecto de la lluvia sobre el asfalto, ya que los circuitos llegan a convertirse en verdaderas pistas de patinaje (en las carreras de verdad, la FIA suspende la carrera si la lluvia es excesiva), pero lo cierto es que en este tipo de exageraciones incurren casi todos los juegos.

Como los simuladores de EA (*F1 2000* y *F1 Championship Season 2000*), *F1 Racing Championship* ofrece una conducción relativamente realista y un sistema de desperfectos y averías muy convincente. También cuenta con todas las fases reales de cada Gran Premio: dos sesiones de entrenamiento, sesión de vueltas rápidas, clasificación y carrera. De hecho, aparte de la licencia "caducada", *F1 Racing Championship* está a la altura de los títulos de EA en casi todos los demás aspectos. Ambos ofrecen gráficos similares, una conducción parecida y una jugabilidad equiparable.







La belleza de los gráficos del juego queda de manifiesto en los pequeños detalles de los diferentes circuitos.

Control errático

Por desgracia, el juego de Ubi Soft tiene un punto flaco: el control. Si utilizas un volante con pedales analógicos no pasa nada, pero si lo que sueles usar es un *pad*, un *joystick* o el teclado del ordenador, tendrás serios problemas para controlar tu coche. Al pulsar el acelerador en modo digital, tu vehículo acelera a tope instantáneamente, lo que suele hacer que pierdas la tracción trasera y te salgas de la pista. Deberás acostumbrarte a pulsar el acelerador intermitentemente para no derrapar al salir de las curvas, y eso es algo muy poco intuitivo. Tampoco la dirección te parecerá nada cómoda si juegas en modo digital, con un *pad* o un teclado. En definitiva, *F1 Racing Championship* sólo es recomendable para usuarios que cuenten con un volante dotado de pedales analógicos. Punto a favor de EA, cuyos juegos son perfectamente controlables tanto en modo digital como analógico.

Otro gran inconveniente en el título de Video System es el sistema que se ha utilizado para informarte sobre las curvas. En *F1 Racing Championship,* el juego de señales que indican los giros no es como el de la mayoría de los juegos que conoces. Aquí, en lugar de indicarse en pantalla cuándo hay una curva y si es o no muy cerrada, se te indica simplemente si deberías frenar. Se supone que tú conoces el circuito, así que la CPU no te informa sobre las curvas. Sin embargo, si vas demasiado rápido a la hora de tomar una, aparece una señal en panta-



El nivel de detalle de los monoplazas es estupendo. Video System no se ha dejado ni una pegatina.



No te pierdas las animaciones de los pilotos en el podio.



Para evitar este tipo de situaciones, estudia los circuitos y conduce con precaución.

lla diciéndote que frenes y señalando la dirección de la curva. Pero claro, cuando la CPU se da cuenta de que vas demasiado rápido y te dice que deberías frenar suele ser demasiado tarde. Estas indicaciones tendrían que aparecer un par de segundos antes para que pudieras reaccionar a tiempo y deberían funcionar bien, porque en algunas ocasiones la dirección indicada por la señal es la contraria a la de la curva.

Victorias sobre ruedas

A todo lo anterior deberás sumarle los defectos de la mayoría de los juegos de Fórmula 1: todos los coches suenan y corren igual, la inteligencia artificial de los pilotos controlados por la CPU es pobre, resulta demasiado fácil ganar cualquier carrera (con volante y pedales analógicos, claro), apenas hay comentarios por radio... Lo de siempre. Ubi Soft ha tenido el detalle de traducir los comentarios al castellano, pero lo cierto es que no son de gran ayuda. Tú ya sabes cuándo has cometido una falta, no es necesario que te lo recuerden. Te vendría mucho mejor saber a cuántos segundos está el coche que te sigue o el que tienes delante, por ejemplo. Y ese tipo de cosas tendrás que leerlas, porque nadie te las dirá por radio.

Los 16 circuitos se han reproducido al milímetro sin que eso exija una potentísima aceleradora

¿Y qué tiene *F1 Racing Championship* que no tengan los demás juegos de F1? Lo cierto es que no mucho. Nada esencial, al menos. Una amplia gama de cámaras, circuitos muy bien reproducidos, coches perfectamente modelados, un funcionamiento aceptable incluso sin tarjeta aceleradora, la posibilidad de jugar en un solo PC a pantalla partida y un buen puñado de opciones de configuración mecánica.

Sí, no tantas como en *GP3*, pero ni falta que hace: en *F1 Racing Championship* es bastante fácil ganar cualquier carrera. Las opciones mecánicas se han añadido por puro compromiso, porque ciertamente no te hará ninguna falta mejorar tu monoplaza (sin que toques nada ya corre más que el de cualquiera de tus oponentes). La configuración mecánica es a un simulador de F-1 lo que el cerebro a la cabeza de nuestro director: algo que no usa, pero que tampoco está de más que tenga.



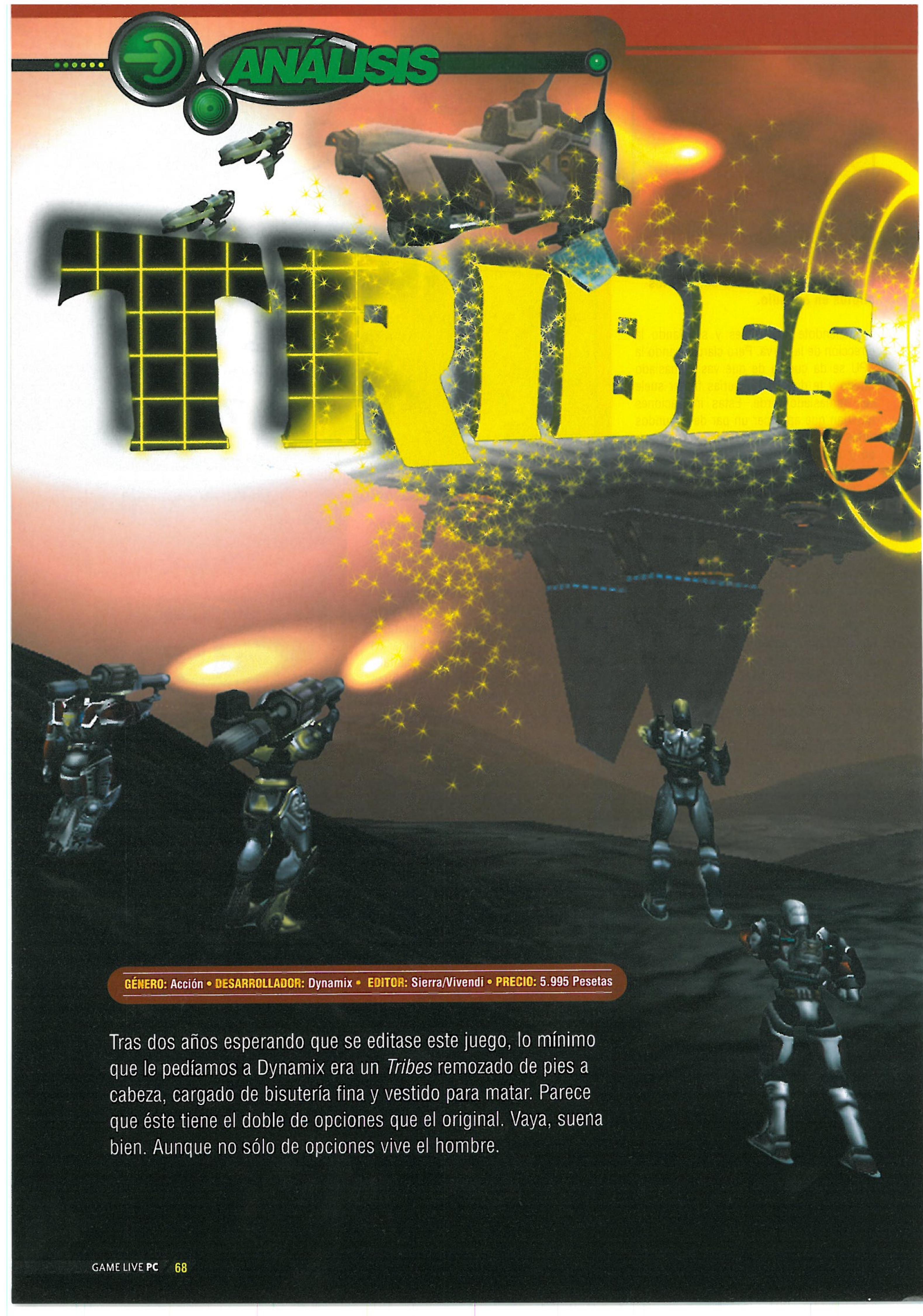
La lluvia es muy convincente, aunque este aguacero casi parezca el diluvio universal.

F1 Racing Championship es, en resumen, poco innovador. Un juego estupendo, pero que carece de virtudes que lo hagan imprescindible. En diversión y jugabilidad es similar a los títulos de EA, aunque menos cómodo. En realismo, inteligencia artificial de los adversarios y utilidad de opciones mecánicas, *Grand Prix 3* continúa siendo el rey absoluto. Un buen intento por parte de Video System, aunque sorprende que la versión de PlayStation 2 no tenga casi ninguno de los defectos enumerados arriba.

ATORNILLA Y DESATORNILLA

Una de las grandes virtudes de *F1 Racing Championship* es, precisamente, la más desaprovechada de todas: las posibilidades mecánicas. Puedes modificar tu coche de todas las formas posibles en función de los datos telemétricos que te dé la CPU después de una carrera. Por desgracia, tus adversarios en el juego son tan lentos que las mejoras en tu coche sólo te servirán para optimizar tus tiempos. Y para las partidas multijugador, claro.





Tribes 2

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Dynamix • **EDITOR:** Sierra/Vivendi • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

Tras dos años esperando que se editase este juego, lo mínimo que le pedíamos a Dynamix era un *Tribes* remozado de pies a cabeza, cargado de bisutería fina y vestido para matar. Parece que éste tiene el doble de opciones que el original. Vaya, suena bien. Aunque no sólo de opciones vive el hombre.



Por G. Masnou

Es muy habitual encontrarse con juegos publicitados hasta la náusea que no resisten un par de meneos del ratón. Por eso siempre sorprende que uno llegue sin aviso y sea excelente. Aunque *Tribes* pasó por nuestro país casi de puntillas (se incluyó en el pack *Starsiege Universe*), se hizo muy popular entre los aficionados a los juegos de acción *on line* de medio mundo, sobre todo en Estados Unidos. Tal vez la razón de la pena con que pasó por nuestro país sea que el juego on line en España por aquel entonces no era lo que es hoy. Pero es innegable que se trataba de un gran juego, y prueba de ello es que todavía es jugado por legiones de devotos después de dos años de existencia.

Tribes 2 es, por supuesto, un *shooter* centrado en las partidas multijugador. De todas formas, Dynamix no se ha olvidado del todo de los jugadores solitarios, como demuestra la inclusión de una campaña individual (muy divertida) que nos ayudará a adquirir las habilidades básicas sin las cuales no tenemos la menor posibilidad de sobrevivir en red. A diferencia del modesto tutorial que se incluía en el juego original, éste es completo y sólido, ya que se basa en acción real y en las mismas condiciones que más adelante encuentras en las partidas multijugador.

Otra novedad más que destacable es que se han incluido *bots*, una opción especialmente adecuada para jugadores con conexiones lentas. Estas criaturas controladas por el procesador tienen una inteligencia artificial tan refinada que enfrentarse a ellos resulta tanto o más difícil que hacerlo contra otros seres humanos. Da igual si eliges un nivel fácil o difícil, esos montones de bits te pondrán en más de un aprieto por muy hábil que seas con el ratón.

A pesar de sus muchas novedades, esto no deja de ser una secuela. Si has jugado con la primera parte de *Tribes*, en seguida observarás un montón de elementos que te resultarán familiares. Las armas siguen siendo más o menos las de siempre y la mecánica general del juego permanece intacta. Los niveles siguen siendo enormes y están tan bien diseñados como en el original. Predominan los escenarios al aire libre repletos de bases y estructuras de mucha utilidad para esconderse o preparar una emboscada. Hasta aquí pocas novedades.


A pesar de todos los cambios introducidos en la secuela, las explosiones siguen teniendo el mismo aspecto del original.


Momentos de un escalofriante Capturar la Bandera para el recuerdo. Adivina quién va ganando.


Los efectos climatológicos son fantásticos. Reza para que no te alcance ningún rayo.

Las reminiscencias del original

Aunque la mayoría de jugadores se dedicaron a jugar día y noche a Capturar la Bandera, el primer *Tribes* ofrecía un gran numero de modos diferentes de juego que iban mucho mas allá de los *deathmatch* tradicionales. *Tribes 2* también comparte esta riqueza de opciones e incluso añade interesantes opciones de juego en equipo, como las llamadas Siege y Capture and Hold. En la primera de ellas, un equipo ataca una base y el otro la defiende. Si la base es capturada, se invierten los papeles y el juego continúa. En cuanto a Capture and Hold, consiste en apoderarse de posiciones estratégicas determinadas que se indican en el mapa y retenerlas el mayor tiempo posible.

Tribes 2 es un Tribes corregido, aumentado y hasta con un punto de sofisticación

Pero puede que seas un lobo solitario y no te convenza demasiado esta mandanga del juego en equipo. En ese caso, empieza por desentumecer los músculos y activar la adrenalina con una rápida incursión en el modo *Deathmatch*. Además del clásico tiroteo a múltiples bandas, los desarrolladores han incluido opciones complementarias muy creativas que dan al término *deathmatch* una dimensión nueva. En Bounty, por ejemplo, deberás eliminar a tus rivales de uno en uno y siguiendo un orden concreto, lo que significa que tendrás que centrarte en el enemigo que te toca y perseguirlo por todo el escenario si hace falta. Si eliminas a quien no toca, se te penaliza. En Rabbit (otra variación del *DM*), se trata de apoderarse de la única bandera que hay en todo el mapa y retenerla el mayor tiempo posible.

Pero la modalidad reina en lo que a diversión se refiere es Flag Hunters. Se trata de apoderarte de las banderas de los miembros del equipo rival, agruparlas en una zona concreta y hacer lo posible por que el enemigo no las recupere.

Mas allá de los modos de juego

Uno de los aspectos más interesante de *Tribes* era el empleo de vehículos, algo nunca visto hasta la fecha en otro juego multijugador. Aunque era posible cruzar a

FICHA TÉCNICA

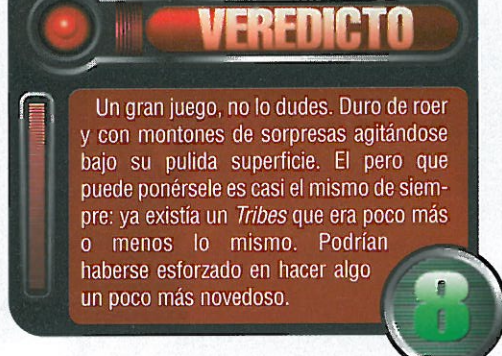
Procesador y memoria — aDeSe +13

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 50 — Internet: 50

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés



VEREDICTO

Un gran juego, no lo dudes. Duro de roer y con montones de sorpresas agitándose bajo su pulida superficie. El pero que puede ponérsele es casi el mismo de siempre: ya existía un *Tribes* que era poco más o menos lo mismo. Podrían haberse esforzado en hacer algo un poco más novedoso.

8


Los discos explosivos harán que la Spinfosur se convierta pronto en una de tus armas favoritas.

pie los enormes niveles del juego, desplazarse en avión era mucho más rápido y bastante más eficaz. Una de las tácticas mas usadas era trasportar a varios jugadores del mismo equipo hasta la base enemiga para realizar un ataque sorpresa. De este modo se consiguió darle al juego una dimensión estratégica de la que carecen la mayoría de sus rivales en el género.

Los vehículos de *Tribes 2* no son muy diferentes. Destacan los aéreos: desde deslizadores y bombarderos a aviones pesados para transportar efectivos. La novedad principal radica en los tres nuevos vehículos de tierra: el Grav Cycle, capaz de trasportar a varios jugadores rápidamente hacia un objetivo, agarrar la bandera y alejarse a toda velocidad sin que el enemigo se entere; el Beowulf, un vehículo de asalto con capacidad para dos hombres (un conductor y un artillero), y el Jericho-Class, una especie de fortaleza portátil muy útil si debes frecuentar demasiado la base rival.

La estructura de la interfaz del juego es la de siempre, sólo que ahora resulta mucho más limpia. La posición de las bases enemigas, estructuras y objetivos principales está indicada en la pantalla principal, con lo que se evita la siempre molesta transición entre el mapa y la pantalla de juego que sólo servía para entorpecer la acción.



Primera regla de todo *deathmatch*: si se mueve, dispara. Y si no, también.

Las profundas mejoras introducidas se hacen notar especialmente en el apartado gráfico. Basta con mirar las capturas de pantalla para convencerse de ello, aunque deberás jugarlo para descubrir por ti mismo las fluidas animaciones, los resplandecientes efectos o el alto nivel de detalle en el modelado de personajes, terrenos y bases. Por cierto, *Tribes 2* incluye soporte para OpenGL.

Y eso es todo, al menos a grandes rasgos. *Tribes 2* es un *Tribes* corregido, aumentado y hasta con un punto de sofisticación. Si va a ser o no una referencia perdurable en el mundo de los *shooter* en red dependerá, sobre todo, de los que empiecen a jugarlo a partir de ya mismo.

Grandes arenas, nombres inauditos

Para realizar el análisis del juego nos pasamos unos cuantos días jugando en los mejores niveles en modo Capturar la Bandera. He aquí unos cuantos ejemplos de arenas con un diseño glorioso y unos nombres... En fin, juzga tú mismo.



RIMEHOLD
Montones de lava y un calor infernal es lo que te espera en Rimehold, un nivel de aspecto infernal.



FRACAS
Oscuro y húmedo como la boca del lobo. Sube el contraste del monitor y a por la bandera.



UNDER HILL
Es un portento de diseño y diversión. El motor 3D de *Tribes 2* se sale en este entorno.



AGENTS OF FORTUNE
Es el nivel ideal para utilizar todo el potencial del jet-pack y de las armas de larga distancia.



DUST TO DUST
El aspecto de *Tribes 2* está a años luz de su predecesor. Si no, echa un vistazo a este nivel.



En *Tribes 2* las bases son de un tamaño descomunal.



Las unidades de energía y los potenciadores mejoran tu potencia de vuelo.



En 1.024 x 768, *Tribes 2* tiene un aspecto abrumador.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Overmax Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

Si comer con palillos, emplear un lenguaje de extraños símbolos y comer fideos con salsa de soja **te suena a chino, este juego te demostrará que** los conflictos bélicos del Oriente ancestral **resultan más familiares de lo que crees**.

EL DESTINO DEL DRAGÓN Los Tres Reinos

Por A. Jiménez

Reduce a cenizas al enemigo. Él haría lo mismo contigo si pudiera.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Si eres de los que creen haberlo visto todo, este programa no te hará cambiar de opinión, por mucho que entremezcle de manera eficaz elementos recurrentes del género. Sus buenos gráficos y sólido sistema de juego despertarán tu interés sin llegar a asombrarte.

6

Que levanten la mano todos aquellos que conozcan juegos de Blizzard, Westwood o Ensemble. Bien, y ahora los que hayan oído hablar de Overmax Studio. ¿Nadie? Bueno, es normal, hablamos de una compañía china que distribuye por primera vez uno de sus productos a nivel mundial.

El juego nos lleva a la China de hace 18 siglos atrás. El imperio de la Dinastía Han está en las últimas y los tres reinos de Wei, Shu y Wu se han embarcado en una feroz disputa territorial. En el papel de monarca de uno de los reinos rivales, debes extender tu poder y, si es posible, reunificar bajo tu cetro los territorios que forman la China histórica. Ya sabes de qué va: explotar recursos, edificar, formar un ejército y destruir al enemigo.

No se trata de un juego de tablero, un tradicional *wargame* o un programa por turnos, sino de una mezcla de todos ellos. Desde un primer momento tendrás la impresión de estar jugando a un clon de *Age of Empires* al que se ha añadido un collage de variopintas opciones.

El hambre, tu peor enemigo

Tras un eficaz tutorial nos ponemos manos a la obra para recolectar hasta siete recursos distintos. El sistema de asignación de labores es muy completo y permite disponer a los hombres adecuadamente. Cada unidad cuenta con numerosas estadísticas, aunque basta fijarse en sus iconos de salud global y orden recibida. Por suerte, la interfaz permite controlar casi todos los aspectos del juego con el ratón.

A la recolección de recursos sigue el típico proceso de desarrollo del árbol tecnológico, establecimiento de tropas y construcciones de catapultas, escaleras y otros artilugios de asalto. El siguiente paso es invadir las villas circundantes arrasándolo todo a nuestro paso (como en *Command & Conquer*) o forjar alianzas con otras facciones para establecer un dominio político en la zona (como en *Civilization*). Las operaciones son dirigidas en todo momento por un importante señor de la guerra cuya supervivencia es indispensable (como en *Total Annihilation* o *Starcraft*).



El orden es fundamental en este juego de estrategia. Si te organizas bien, tendrás media partida ganada.



Monta y desmonta de los caballos o empléalos para transportar provisiones.

Hay que actuar deprisa y estar pendiente del tiempo que transcurre, los campamentos a realizar y el estado físico de tus hombres, que se irá deteriorando si no establecemos una cadena de abastecimiento con todos sus eslabones: campesinos, caballos y carros de transporte.

Antes morir que perder la vida

El ataque no cuenta con muchos alicientes tácticos, ya que la IA de nuestras unidades es bastante débil. No esperes encontrar aquí las impresionantes formaciones militares de *Shogun: Total War. El Destino del Dragon* se queda en una bastante menos espectacular sucesión de embarullados combates en los que más te vale no volver derrotado. Aun así, no faltan detalles sorprendentes, como el papel que juegan los desastres naturales o la niebla, que vuelve a cubrir el territorio poco después de que lo explores.

La belleza de las construcciones y la definición de las unidades, que difieren en cada reino, le dan al juego un aspecto bastante bueno en resoluciones altas. El sonido es aceptable y la presentación de dos mapas, parcial y general, es original, aunque algo confusa. En cuanto al modo multijugador, es correcto y entretenido, al nivel de producciones similares.

Si bien el desarrollo del juego no es muy original, su sofisticado planteamiento inicial termina por involucrar al jugador en la trama.



Observa los iconos sobre tus trabajadores. Te indican lo que hacen o si esperan tus órdenes.

Explora para eliminar la niebla de guerra, aunque no olvides que volverá.

Cualquier sitio acaba con el asalto final a sus murallas.

El juego combina elementos de otros títulos de estrategia para conformar un batido exótico y a veces exquisito

El Destino del Dragon ha introducido en la batidora elementos de otros juegos de estrategia y el resultado es exótico, interesante y a veces exquisito. Pese a todo, no creemos que vaya a satisfacer los paladares más exigentes. Es más, los que buscan emociones fuertes y no soportan las pausas pueden acabar atragantados. A veces más es menos, y eso es precisamente lo que le pasa a este juego. Supera en realismo a los *Age of Empires*, pero es bastante menos divertido.

LAS CLAVES DEL ÉXITO



RECOLECCIÓN

Acumula víveres y recursos. Establece un nivel de impuestos justo y divide a tus trabajadores en grupos para realizar las tareas, teniendo en cuenta las distancias de transporte para almacenamiento. Equilibra tus niveles de materias primas y crea nuevas viviendas si necesitas más trabajadores.



CONSTRUCCIÓN

La construcción es imprescindible para formar a tus hombres en la disciplina militar. Construye establos donde nazcan caballos, fabrica máquinas de asalto y mejora las habilidades de tus unidades en la academia nacional. Construir templos de sacrificio, recompensar la lealtad y garantizar la seguridad del pueblo evitarán las deserciones.

ATAQUE



Construir tabernas te servirá para contratar héroes que te ayuden en tus diferentes tareas, también la militar, aunque puedes pasar directamente a la acción. Prepara cantidades ingentes de comida y medios de transporte y sal de campaña. No sufras demasiado por las tácticas de ataque, pero sí porque nunca les falte comida.

GÉNERO: Estrategia/Acción • **DESARROLLADOR:** Rage Software
EDITOR: Friendware • **PRECIO:** 7.495 pesetas

HOSTILE WATERS

Todavía hay quien opina que divertirse no es profesional y que las carcajadas que se te escapan mientras analizas un juego deberían descontarse de la nómina. **Si fuese así, Hostile Waters sería el juego que dejaría a todos en números rojos.**

Por G. Masnou

Si ni *Battlezone* ni su estupenda secuela consiguieron captar tu interés, lo mejor será que nos despidamos ahora y volvamos a encontrarnos en mi próximo análisis, porque *Hostile Waters* es un juego de estrategia y acción que reproduce muchos de los elementos de los dos *Battlezone*. Seguro que ya te haces una idea de lo que quiero decir.

Si no es así, que no cunda el pánico, ahora mismo te explico de qué va esto. La cosa parte de un sencillo guión. Los Cabals, un ejército reclutado por antiguos magnates caídos en desgracia, se han hecho con el control de unas veinte islas del Pacífico y empiezan a amenazar seriamente la paz mundial. Tu misión será coger el timón del viejo Antaeus (un buque de guerra abandonado) y acabar con este grupete de miserables.


Los tanques de reciclaje cumplen su cometido con espectacularidad y eficacia.

Hostile Waters consta de una única campaña dividida en 25 misiones con objetivos que van del simple "busca y destruye" a tareas más complejas, como trasportar objetos importantes, defender una fortaleza o salvar a un importante científico. Puede que todo esto te suene a monumental pérdida de tiempo, pero lo cierto es que el juego no deja de tener sus alicientes.

Mi reino por un chip

Para empezar, el Antaeus sirve para construir vehículos (tanques, helicópteros, aerodeslizadores, etc.). Y no se trata de vehículos cualquiera, ya que incorporan un chip dotado con la personalidad y habilidades de soldados muertos, con lo que cada uno posee su propia personalidad y características. Es curioso ver cómo los chips en cuestión mantienen largas conversaciones en el





A tu microchip le están dando incluso en el cibercarné de identidad. Ve pensando en su reciclaje.



Para manejar misiles como éstos, vas a tener que ganártelos a pulso.

BENDITOS LOS OJOS QUE TE VEN

En el apartado visual *Hostile Waters* resulta un juego impresionante. Aquí tienes una sinopsis de lo más destacable:

DETALLES Y MÁS DETALLES
Desde las gaviotas que vuelan sobre las playas o el realista oleaje del mar hasta los personajillos que se pasean por los edificios han sido tenidos en cuenta.

CICLOS DE DÍA Y NOCHE
Éstos duran alrededor de 15 minutos, con lo que evidentemente las condiciones de luz varían y eso afecta directamente a la acción.

CONDICIONES METEOROLÓGICAS
El tiempo tiene un impacto dramático sobre tu estrategia. Por ejemplo, después de una lluvia prolongada, la hierba cambiará a una textura más fangosa.

PAISAJE DEFORMABLE
Todo, absolutamente todo lo que aparece en el paisaje puede ser destruido o alterado.

campo de batalla, se burlan de tus órdenes o se quejan amargamente si les asignas una máquina que no han pilotado jamás.

En segundo lugar, estos vehículos se controlan con el ratón y el teclado, como en la mayoría de juegos de acción en primera persona, y resulta igual de sencillo manejar un helicóptero que un tanque. Cada vehículo puede ser equipado con armas y accesorios distintos, todo dependerá de la energía de que dispongas. Si pasas por apuros, siempre puedes quitarle un accesorio a un vehículo y hacerlo más barato, aunque menos resistente y duradero.

La interfaz es muy intuitiva y permite mover las unidades de manera jerárquica y a toda velocidad

Como ocurre con la mayoría de juegos de este tipo, las opciones de juego aumentan a medida que avanzas. El Antaeus es una caja de sorpresas, y cada vez dispondrás de más recursos, armas y vehículos. Cada nivel superado te permite acceder a nuevos juguetes bélicos. Aunque al principio tengas pocas unidades a tu disposición, a medida que progreses se te irán dando más chips a los que asignar un vehículo.

En lo que respecta a la IA de nuestros aliados, es excelente: combaten con encarnizada solvencia, se deslizan, esquivan obstáculos... Su único defecto es que a veces tienden a ir a la deriva y se quedan aisladas en algún rincón de la isla.

Órdenes a la carta

Puedes asignar órdenes a tus unidades usando la perspectiva 3D o dejar el juego en pausa y dirigirte a la sala de guerra para reflexionar con más calma. La interfaz es muy intuitiva y permite mover las unidades de manera jerárquica y a toda velocidad. El funcionamiento del mapa también es sencillo, sólo tienes que elegir una unidad y asignarle una orden a golpe de ratón. Puedes pedirle que realice un simple desplazamiento o que se enzarce en una sucesión de ataques múltiples a varios objetivos. Luego bastará con que te relajes y permitas que la IA se encargue del resto.

Hostile Waters es un juego de apariencia sencilla pero tan rico que no podría resumir sus virtudes en dos páginas ni haciendo un pacto con el diablo. Es más inmersivo que un chapuzón de cabeza en la fosa de las Marianas. Sus detalles gráficos se salen. La física de su motor es de nota. Y la volcánica personalidad de los chips que lo protagonizan hará que te sientas el afortunado espectador de una comedia de enredo. Aunque el método para eliminar a las unidades enemigas es muy simple y casi siempre el mismo, cada isla es lo suficientemente diferente e interesante como para impedir que *Hostile Waters* se vuelva repetitivo y aburrido.

En *Hostile Waters* existen el día y la noche. Cuando se pone el sol todo tiende a complicarse.

Si observas con atención incluso podrás apreciar los habitantes de la base. El nivel de detalle es impresionante.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Bullfrog • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

THEME PARK INC.

Parece que el virus de la repetición es contagioso. **Cinco años lleva Bullfrog explotando la misma idea**. Aunque, si de nosotros depende, en este caso **pueden seguir cinco más**.



Debes construir atracciones trepidantes pero a prueba de vomitonas.

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Aunque fallase más que una escopeta de feria (que tampoco) *Theme Park Inc.* seguiría siendo uno de los simuladores más adictivos. Podrían mejorarse los gráficos y mejorar los resortes de gestión a pequeña escala, pero lo esencial es que siguen pasando las horas sin que te des cuenta.

7,5

A la compañía de la rana debemos juegos tan divertidos como *Dungeon Keeper*, *Populous*, *Hospital* o *Syndicate Wars*. Algunos de ellos han tenido sucesivas reencarnaciones que demuestran que si algo se le da bien a Bullfrog es sacar el máximo partido posible a una buena idea. En el caso de esta saga basada en la gestión de un parque de atracciones, *Theme Park Inc.* es la tercera entrega.

Sitúate. Eres un ejecutivo agresivo. Un viejo tiburón de las finanzas se ha fijado en ti y te ha contratado para que dirijas su parque de atracciones. Estás en periodo de pruebas: si todo va bien, tu mentor se jubilará y dejará el negocio en tus manos.

Como casi siempre, se trata de ser el mejor. Dispones de un equipo de doce directivos que se ocupan de las distintas áreas del parque. Te envían continuos mensajes para informarte de cómo va el día a día de tu imperio lúdico para que así puedas maniobrar e ir adoptando las decisiones básicas. Se trata, claro está, de ganar dinero, mucho dinero. Así que ya puedes empezar a construir las primeras casetas y a contratar personal para mantener las instalaciones en buen estado.

Encontrarás atracciones con motivos diferentes en función del área temática del parque.

Boca abajo

El juego se centra en un solo parque con tres áreas temáticas. Al principio sólo tienes acceso a una de ellas. Pero se te van asignando objetivos par-

MONTAÑAS RUSAS A LA CARTA

Es indiscutible que estas atracciones son el plato fuerte de cualquier parque de atracciones. En *Theme Park Inc.* dispones de todas las herramientas necesarias para crearlas. No es recomendable construirlas en tiempo real. Ganarás tiempo y esto, en los negocios, se traduce en notables ganancias. Eso sí, modifícalas un poco durante el juego para mantenerlas vigentes y pruébalas con la Camcorder (la perspectiva del visitante) para estar seguro de que todo está en orden.



ciales y ganas tickets dorados cada vez que alcanzas uno de ellos. Cuando acumulas muchos tickets, puedes acceder a las otras dos áreas, una ambientada en el Polo y otra con motivos árabes. Aunque se trata del mismo parque, las diferencias entre unas y otras te dan la sensación de controlar tres parques totalmente independientes.

Los desarrolladores han conseguido que sea posible una mayor interacción con el entorno que en entregas anteriores. Por ejemplo, en determinados momentos verás que la orografía del terreno se convierte en un obstáculo para tus planes de ampliación. Pero si contratas un equipo de asesores científicos y personal adecuado, encontrarás la forma de construir atracciones que se adapten a esos desniveles del terreno. De hecho, la posibilidad de construir atracciones muy variadas y originales es una de las mejoras más llamativas, aunque la palma sigan llevándosela las siempre trepidantes montañas rusas.

Las atracciones pueden convertirse en armas de doble filo. Debes proporcionar emociones fuertes, pero no atraerás a muchos clientes si los niños bajan vomitando de tus norias y montañas rusas. El cliente infeliz no vuelve ni habla bien de tu parque a sus amigos y eso acabará notándose en tu cartera. El rastro de vómito que dejan a su paso los infelices infantes también es un problema, ya que vas a tener que limpiarlo si no quieres que tu parque se convierta en una inmensa letrina. También debes conseguir que los adultos se sientan cómodos en tu parque. Empieza por asegurarte de que no pasan sed y que los gamberretes no les molestan.

Puedes crear tus propias atracciones o utilizar modelos prediseñados

Recorta y pega

Puedes diseñar tus atracciones en tiempo real, adquirir modelos prediseñados o importar algunas previamente diseñadas por ti. El juego incorpora todas las herramientas necesarias para que lleves a cabo tus más retorcidas ideas. También puedes descargar atracciones de Internet o colgar allí las tuyas para que otros las utilicen en sus propios parques. Ésta es la única opción *on line* que incluye el juego.

Theme Park Inc. no acaba de decir la última palabra en lo que a simuladores de este tipo se refiere. Quizá el problema sea la falta de competencia, ya que sólo *Rollercoaster Tycoon* se basa en un concepto parecido. Al menos ofrece opciones curiosas, como la posibilidad de visitar el parque desde la perspectiva de los usuarios. Aunque se agradece la oportunidad de ver las cosas de cerca, lo cierto es que los gráficos pierden calidad y definición, ya que Bullfrog se ha mantenido fiel a un poco flexible sistema en 2D.

Tal vez lo esencial sea comprobar que, al margen de sus limitaciones técnicas y la evidente sensación de que todo el rato haces más o menos lo mismo, este juego hace que no consigas soltar el ratón más que para coger el teléfono y decirle a tu pareja que se vaya al cine con otro. Y eso, camaradas, ya es mucho.



Define las áreas de trabajo para no dejar áreas desatendidas.



Disfrutar de tus atracciones es una buena forma de ponerlas a prueba.



Señores de Bullfrog: sepan que ese lavabo no debería estar ahí en medio.



Si consigues unos cuantos de éstos, podrás expandir tu parque.

GÉNERO: Acción/Aventura • **DESARROLLADOR:** Ritual Entertainment • **EDITOR:** Take 2/Proein • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

BLAIR WITCH
Volume III: The Elly Kedward Tale

Por si no bastó con dos incursiones casi seguidas en el bosque virtual de Blair, **The Elly Kedward Tale te propone que vuelvas al lugar del crimen con los ojos bien abiertos y cargado de pañales.** Terror y aventura en la línea del inmortal *Alone In The Dark*.

Por G. Masnou

Aviso para navegantes: *The Elly Kedward Tale* se mueve como un caracol reumático en cualquier ordenador inferior a un Pentium II a 400 Mhz. De nada sirve bajar el nivel de detalle, incluso con menor resolución y sin los 32 bits de color el juego cojea de manera alarmante. Lo más extraño de todo es que las dos anteriores entregas de la saga se mueven como la seda a pesar de contar con unos gráficos casi idénticos, así que más bien parece que los problemas de ésta se deben a una mala programación. En concreto, al uso de un código basado en malos atajos de hardware.

Si a pesar de todo sigues decidido a internarte de nuevo en el bosque, lo que encontrarás es una aventura con muchas dosis de acción, con montones de armas y enemigos distintos, oscuros escenarios por los que deambular y unos reseñables efectos de luces y sombras.

La acción se desarrolla a finales del siglo XVIII, poco después de que Elly Kedward fuese acusada de brujería y condenada a no pisar nunca más la aldea de Blair. Cuando los niños del pueblo empiezan a desaparecer, sus padres no dudan en echarle la culpa a la bruja desterrada. Pero tú, Jonathan Prye (un antiguo sacerdote convertido en cazador de brujas), debes ir más allá de supersticiones y leyendas y descubrir qué es lo que de verdad está pasando.



El libro de magia está en casa de Elizabeth. Pero al ir a buscarlo te llevarás una desagradable sorpresa.

Maldita bruja

Por suerte, la jugabilidad de *The Elly Kedward Tale* se parece más a *Rustin Parr*, el primer juego de la serie, que al segundo, *Coffin Rock*. Esto significa que por cada cinco minutos que estés disparando, diez los pasarás resolviendo enigmas.

La primera parte del juego deberás dedicarla a una difícil investigación, ya que Blair no parece tener más de cuatro habitantes







Los efectos de luces y sombras son tan espectaculares como en los anteriores *Blair Witch*.



Los objetivos que deberás completar vienen indicados en este pergamino.

***The Elly Kedward Tale* garantiza un verdadero diluvio de sangre roja sin censurar.**

humanos y ninguno de ellos quiere hablarte de la supuesta maldición de la bruja. Al menos tienen el detalle de irte encargándote trabajitos que te tendrán entretenido y te darán la oportunidad de explorar los escenarios y pensar.

A pesar de su aparente falta de dinamismo, el juego podría estar muy bien si no fuese por los garrafales defectos de programación que lo estropean sin remedio. Parece que los desarrolladores han querido ahorrarse el proceso de testeo y eso provoca, entre otras cosas, eternos periodos de carga que casi harán que te olvides de cómo te llamas y qué demonios haces sentado delante de un PC. Cada vez que visitas una zona nueva estas insufribles esperas se multiplican por tres, hasta llegar a un par de minutos incluso en los ordenadores más rápidos.

El juego podría estar muy bien si no fuese por sus numerosos defectos de programación

Fallos tiene, para qué negarlo

Aunque el juego tiene buen aspecto (después de todo utiliza el motor de *Nocturne*), los errores gráficos son muy abundantes. Los hay de dos tipos: los que influyen negativamente en la jugabilidad y los que harán que te partas de risa. Irritante es que, por ejemplo, tras un movimiento brusco de tu personaje la pantalla se quede en blanco, o que levite a medio metro del suelo cuando estés subiendo una escalera demasiado deprisa. Y tronchante es que Jonathan se ponga a bailar como un epiléptico cada vez que habla con algún personaje.

La pregunta lógica que debe plantearse todo aspirante a comprador de *Blair Witch 3* es si será capaz de perdonar tantos defectos. Y la respuesta depende de lo mucho o poco que te gusten los juegos de terror. Desde luego, no tiene mucho sentido que te lo compres si ya tienes *Rustin Parr*, porque viene a ser lo mismo pero con requisitos más altos y un buen puñado de errores en el zurrón. Eso sí, es mucho mejor que el calamitoso *Coffin Rock* y su argumento es lo bastante interesante como para que dediques un buen puñado de horas a desentrañar sus claves.



La imprescindible cruz está en el interior del cementerio del pueblo.

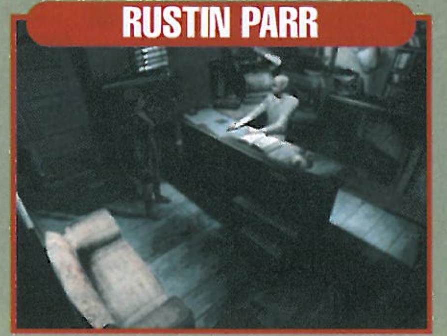


Aunque el pueblo es más bien siniestro, te parecerá agradable y seguro si lo comparas con el bosque que lo rodea.

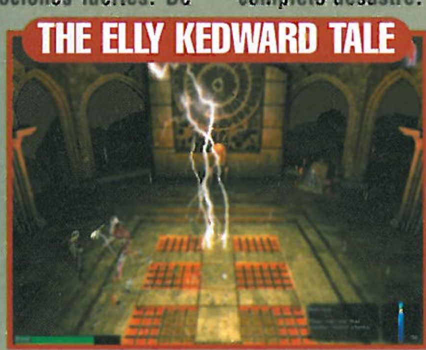
TRES ERAN TRES

No es demasiado habitual que tres entregas de la misma serie aparezcan con tan pocos meses de diferencia entre una y otra, pero el caso es que ya tenemos una trilogía de juegos *Blair Witch*. El hermano mayor, *Rustin Parr*, es el más espabilado de la familia y el único capaz de asegurar emociones fuertes. De hecho, tal y como está el género de aventuras terroríficas casi diríamos que se ha convertido en toda una referencia. *The Elly Kedward Tale* no le llega ni a la suela de los zapatos, pero tiene un pase. Sobre *Coffin Rock* no hay gran cosa que decir: es un completo desastre.

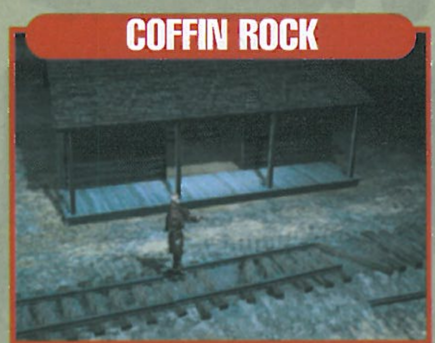
RUSTIN PARR



THE ELLY KEDWARD TALE



COFFIN ROCK



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Micro Forte • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

De entre las cenizas de un universo devastado resurge uno de los clásicos de la estrategia por turnos. Este ave Fénix vuela muy alto, sin ni siquiera rastro de polvo en las alas.

FALLOUT TACTICS
Brotherhood of Steel

Por J. Font



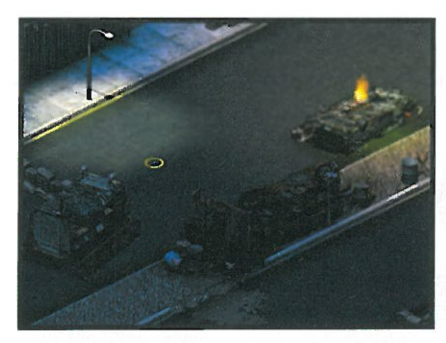
Ni los juegos de Westwood ni el tiempo real han conseguido que nos olvidemos de Chris Taylor y su *Fallout*. El juego ya tiene tres años y medio, pero sigue siendo la demostración palpable, junto a *Incubation* y los dos *Civ* de Sid Meier, de que el sistema de turnos es perfectamente capaz de producir estupendos juegos de estrategia. Ahora llega a nuestros compatibles *Broterhood of Steel* con el objetivo de lograr la cuadratura del círculo demostrando que esta serie, además de un grato recuerdo, puede ser un producto de rabiosa actualidad.

La hermandad del acero que da título al juego es un grupo de supervivientes del holocausto nuclear que se enfrenta a las máquinas que han destruido América. Esta secta de resistentes no tiene más religión que la ciencia y habita un páramo lleno de ciudades semidestruidas que recuerda el mundo de *Mad Max*.

El juego consiste en superar una campaña compuesta de varias misiones comandando un grupo de hasta seis miembros de la hermandad. *Broterhood of Steel* tiene características que recuerdan a los juegos de rol, como las habilidades especiales que hacen de cada personaje una pieza clave.



El planeta está en manos de tu puñado de valientes, aprende a sacar partido de sus cualidades específicas.



Utiliza los vehículos para desplazarte, aunque pueden convertirse en una trampa mortal.

Su turno, por favor

El juego da pistas de cómo será el *Fallout* en tiempo real que está a punto de editarse, ya que incorpora un sistema llamado "de acción continua por turnos". El movimiento de los personajes es continuo, como en los juegos en tiempo real, pero las acciones de combate se desarrollan por turnos. Las armas se recargan antes de cada turno y dejan de funcionar si nos las recargas o no vuelves a utilizarlas. La munición es muy limitada, así que deberás dosificarla y prestar atención a detalles como recoger las balas de las cartucheras de los cadáveres. Cuanto mayor sea el nivel de dificultad, más costará encontrar balas o botiquines para sanar a tus hombres y mayores serán los daños que reciben en cada escaramuza.

La sensación que da el juego es inmejorable. Los francotiradores resultan eficaces, el terreno es rico en desniveles que permiten preparar emboscadas, el sigilo, las pequeñas astucias y las tácticas de camuflaje se hacen, más que útiles, casi imprescindibles. En caso de enfrentamiento directo (posibilidad que debes evitar a toda costa) tus opciones pasan por emplear armas lo más contundentes que puedas o rezar para que te queden más turnos.

Según mejora la IA durante el juego, más te costará que tus enemigos caigan en tus emboscadas o se pongan a tiro cuando utilizas a uno de tus hombres como señuelo. Si sientes que empiezas a perder el control de las acciones, puedes dirigirte al menú y desactivar el sistema de acción continua para jugar por riguroso turno, como en los viejos tiempos.

La América postapocalíptica del juego incluye ambientaciones de una gran variedad. Las misiones pueden transcurrir dentro o fuera de las ciudades y a cualquier hora del día. Las huellas del desastre se aprecian por doquier.

Buenas vibraciones

Se ha utilizado una simple perspectiva isométrica y dispones de mucha libertad para moverte por el escenario, pero la sensación de extremado realismo está plenamente conseguida gracias al gran número de detalles. Encontrarás muebles e incluso cajas llenas de objetos a veces decorativos y otras imprescindibles para el desarrollo de tu misión. También se han recreado escenarios paralelos tanto en niveles superiores (allí puedes ubicar a los francotiradores) como en mazmorras subterráneas llenas de sorpresas. Si bajas a estas últimas, prepárate para lo peor, ya que por norma general no serás bien recibido.

Aunque se trata de estrategia, el juego tiene características que recuerdan al rol

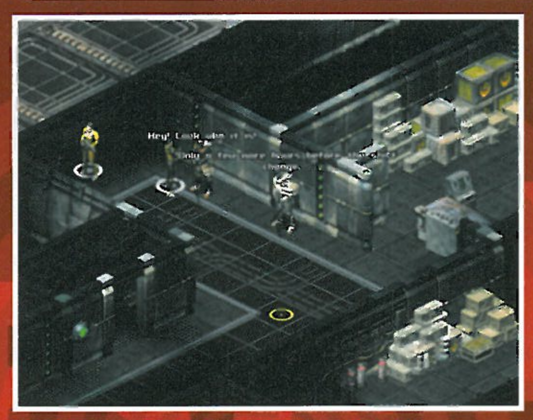
Si hay algo que llama gratamente la atención es lo mucho que ha cambiado el juego desde la versión anterior. Nuevas armas, nuevos vehículos, más resolución en pantalla y las opciones multijugador (cuatro modos en red diferentes) que se echaban de menos en los primeros títulos.

Aunque oficialmente se trate de un *remake* de *Fallout 2* y no de la tercera entrega de la serie, lo cierto es que tendrás la sensación de estar jugando a un juego nuevo. Los desarrolladores aún no han decidido cómo será *Fallout 3*, pero visto el experimento introducido en *Broterhood of Steel* todo apunta a que optarán por la acción en tiempo real. De todas formas, será difícil que un juego tan denso y profundo funcione bien sin turnos que permitan reflexionar. De momento, Micro Forte nos ha sorprendido con una oferta que no podemos rechazar: el mejor *Fallout* hasta la fecha. Hacer oídos sordos sería como negarse a ocupar la poltrona de tu jefe alegando que tienes alergia a los sillones de piel.

El inventario es totalmente intercambiable. Saquea los cadáveres para engrosarlo.



Controlar las zonas de paso es crucial para progresar.



Los personajes no jugador disponen de información valiosa.



***Fallout Tactics* exige reflexión, así que no tomes decisiones al tuntún.**

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Rage Software • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

OFF-ROAD

Paisajes fabulosos, olor a gasolina, aceite y bujías sucias, una capa de barro de dos centímetros sobre tu cara... Nada como un *arcade* de carreras para experimentar todos esos pequeños **placeres de la vida que uno nunca llegará a conocer fuera de un monitor.**



Las carreras nocturnas son geniales, aunque es difícil ver los atajos a tiempo.



¿Has visto qué nivel de detalle? Nos encantan las suspensiones, absorbiendo los baches de forma independiente en cada rueda.

Por C. Robles

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC 2 · LAN 6 · Internet 6

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Off-Road padece una de las enfermedades más comunes en los *arcade* de carreras: los alucinantes gráficos se meriendan sin remisión la jugabilidad, el realismo y la precisión en los controles. Aun así, tiene coches y circuitos suficientes como para asegurar muchas horas de juego.

5

Antes de empezar, hay que dejar claro que este *Off-Road* no tiene nada que ver con la serie *Off-Road* de Pitbull. Éste es de Rage, y notarás que no pertenece a la mencionada serie en cuanto lo veas: funciona mejor con menos potencia, es mucho más bonito y tiene unos cuantos años menos de experiencia en esto de las carreras con coches 4x4.

Lo primero que sorprende de *Off-Road* son sus gráficos. Tengas el PC que tengas, lo exprimirá como una naranja hasta sacarle todo el jugo. Y eso es precisamente lo que más me ha gustado: cuanto más potente y mejor equipado está tu equipo, más impresionante es el juego. Si no tienes aceleradora, *Off-Road* pondrá en tu pantalla unos escenarios que jamás creíste poder ver sin ella. Y si la tienes, el título de Rage te deslumbrará con impresionantes efectos de humo, luz y sombras y texturas de 32 bits detalladísimas. Lo mismo pasa con los periféricos: el juego funciona mejor con volante analógico o con accesorios compatibles con *force-feedback*, y tam-



Te encantarán los efectos de luz: tus faros alumbrando, las luces de freno, el fuego de tus tubos de escape...

bién mejor con un buen equipo de altavoces o si juegas en red con cinco amiguetes.

Pero por desgracia, cuando acabes de ver todo lo que *Off-Road* es capaz de dar a cambio de un buen puñado de potencia, velocidad y periféricos, observarás que le falta lo más importante: algo de profundidad. Reconocemos que la gente de Rage se ha esforzado en buscarla, pero no la ha encontrado.

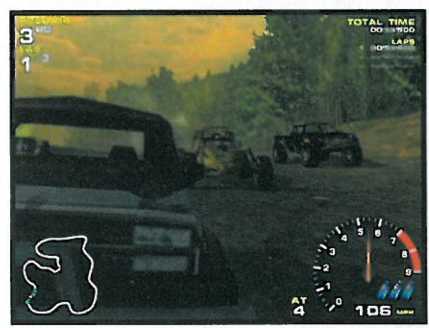
El coche parece de verdad y se mueve como si fuera de verdad, pero no se conduce como tal

El juego cuenta con 13 vehículos distintos, pero las diferencias en cuanto a pilotaje no son lo bastante perceptibles. Hay seis entornos claramente diferenciados entre sí, cada uno con cuatro circuitos distintos, pero en todos los entornos y terrenos conducirás más o menos igual. La lluvia, el barro y la nieve te hacen resbalar un poco, nada más. También recibes piezas extra para tu vehículo a medida que superas carreras, pero las diferencias en el comportamiento de tu coche con unas piezas u otras pasan también bastante desapercibidas.

Por el camino del medio

Cada circuito cuenta con diversos atajos ocultos. Si ves un camino al otro lado de una valla de madera, seguramente podrás echar abajo esa valla para seguir por ahí, ahorrándote un par de curvas complicadas en el trazado normal. Del mismo modo, si observas que uno de los coches controlados por la CPU se interna en un bosque en lugar de seguir por el circuito, es porque él conoce un atajo que tú no habías visto. Síguele y te ahorrarás otro buen puñado de metros.

Lo malo de estos atajos es que los coches dirigidos por la computadora suelen sabérselos mejor que tú y los usan con mayor frecuencia. Eso, unido al hecho de que tu coche corre algo menos que los suyos, suele llevarte a una inevitable sexta posición en la carrera. Deberías empezar a acostumbrarte a perder o a memorizar todos los atajos para llegar al menos en cuarta o quinta posición.



Una tarde de primavera, el momento perfecto para hacer el loco.

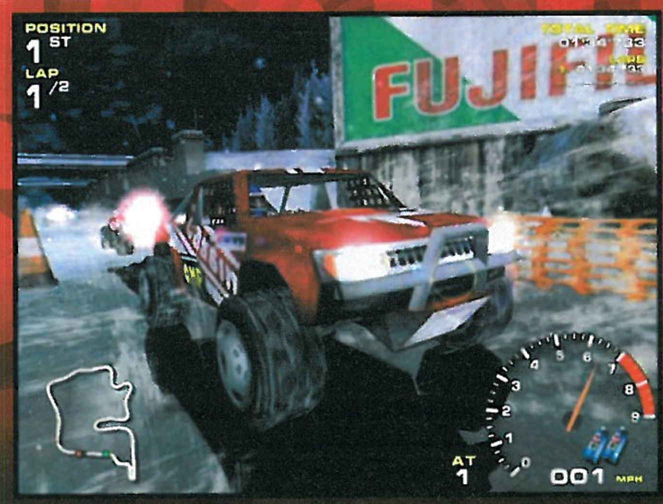
Todos somos novatos

De poco sirve tu pericia al volante o tu experiencia con juegos de coches 4x4. Aquí no tiene la menor utilidad nada de lo que has aprendido en todos estos años: el coche parece de verdad y se mueve como si fuera de verdad, pero no se conduce como si fuera de verdad. No puedes salirte del camino y conducir por las montañas de los lados, por ejemplo, te lo impide una especie de pared invisible e inexplicable. Tampoco puedes usar el freno de mano para sobrevirar y tomar una curva abierta con el coche ladeado, acelerando a tope. Ni frenar un poco para pasar todo el peso al eje delantero y ganar maniobrabilidad en las curvas cerradas. Ni hacer contravolantes a gran velocidad para retomar la tracción en la salida de las curvas medias. Nada. No puedes hacer nada de lo que harías con un coche de verdad y un poco de habilidad al volante.

Puedes maravillarte con lo creíble que es el aspecto de los coches o mirando cómo cada rueda cuenta con una suspensión propia. Puedes guardar las repeticiones para verlas después, fijándote en todos los detalles y en la calidad de los efectos de luz de las competiciones nocturnas. Puedes pasártelo bomba rompiendo o moviendo todos los elementos interactivos de los circuitos (vallas, bidones, cajas, piedras). Puedes explorar todos los atajos en el modo Time Trial para sabértelos después en el campeonato. Pero tarde o temprano, te aburrirás de hacer todo eso. Y entonces, justo en ese momento, descubrirás que *Off-Road* no tiene nada más que ofrecer.



Puedes mirar hacia atrás de vez en cuando para ver quién te sigue.



Menudo cacharro, ¿eh? Induce a pensar que puedes ganar cualquier carrera. Pero no.



Tu coche no se comporta de forma muy realista en los circuitos nevados.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Byte • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

SETTLERS IV

Por G. Masnou

Aunque sus personajes parezcan atribulados peluches, *Settlers IV* es un juego adulto, **un simulador de gestión estratégica nada apto para edades de una sola cifra**. La duda que nos queda es si no se parecerá demasiado a los tres *Settlers* anteriores.

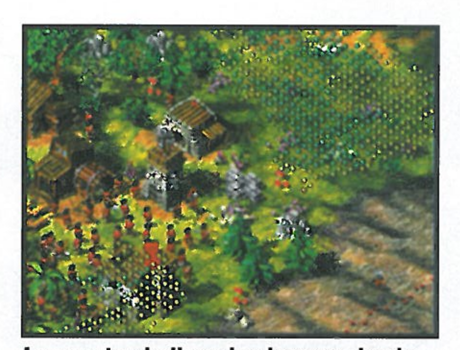
¿Qué puede esperarse de la cuarta entrega de una serie de éxito? Por supuesto, mejoras visuales, leves retoques en la jugabilidad, algo más de variedad y nuevos detalles. A estas alturas, no sería razonable esperar cambios radicales: todo el mundo piensa que lo que ha funcionado tres veces puede hacerlo una cuarta. Y el caso es que, con *Settlers IV*, Blue Byte ha acertado de pleno. Los cambios justos, pero todos muy acertados y una fórmula de juego que no por repetida deja de ser eficaz.

Las coloristas criaturas que ves en las imágenes de esta página son tus pobladores. No te dejes engañar por su caricaturesco aspecto ni por los escenarios de cuento troquelado. Detrás de esa estética deliberadamente infantil se esconde un simulador de gestión de recursos puro y duro que constantemente pondrá a prueba tu materia gris. Así que si eres de los que sólo peregrinan al altar de *Quake* en busca de plomo y hemoglobina, "*vade retro,* camarada".

El sistema de juego es idéntico al de los tres *Settlers* anteriores. Empiezas la partida controlando a uno de los tres pueblos disponibles (romanos, mayas y vikingos) y tu objetivo es acumular recursos, alimentar a tu gente y controlar el máximo territorio posible. Tu



Así son nuestros colonos: inquietos, bulliciosos... Y muchos.



Los puntos indican los lugares donde es posible edificar.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español



VEREDICTO

Settlers IV es uno de aquellos juegos que tienen la rara virtud de parecer mejores cuanto más los juegas. Apenas sorprenderá a los que guardan *Settlers III* en su archivo de preciadas reliquias, pero es una opción segura para todos los que disfrutan con la estrategia refinada y exigente.

7,5



Olvídate de conseguir apoyo mágico si no construyes templos para tus magos.



Puedes acercar o alejar la cámara en función de lo que quieras controlar en cada momento.



Todas las tribus tienen ventajas e inconvenientes. Planifica los primeros pasos y crece deprisa.



La Tribu Oscura es una secta de bárbaros que convierten en páramos los lugares por donde pasan.



El control de los mares garantiza media victoria gracias al poder de las unidades navales.

control abarca todo tipo de aspectos de la actividad económica y militar y una de las características distintivas del juego es que el uso de la fuerza resulta menos eficaz que la capacidad de gestión.

Manual del buen colono

Empiezas la partida con muy pocos colonos a tus órdenes. Por eso, los primeros pasos son lentos y algo traumáticos, sobre todo porque cada objetivo que te propongas te obligará a desarrollar una serie de actividades previas. Por ejemplo, para construir nuevos edificios te harán falta piedras y madera y deberás hacer que tus obreros edifiquen canteras y una serrería y planten nuevos árboles que te auguren futura madera. Gestionar correctamente los recursos es básico para avanzar.

La eficacia en la gestión vuelve a dar resultados mucho mejores que el uso de la fuerza bruta

Las variables que entran en juego son el territorio, los utensilios y los colonos. Para ganarte un territorio tienes dos opciones: construir torres de defensa o enviar a algunos pioneros para reclamar un territorio nuevo. Una vez poseas dicho territorio y lo hayas dotado de la infraestructura básica, necesitarás colonos que lo habiten, a los que atraerás construyendo viviendas. En *Settlers IV* también es posible abrir nuevas rutas comerciales que enlacen con otras secciones del mapa y de esta forma aligerar el transporte de tus bienes.

En cuanto a la guerra, cumple un papel más bien secundario, pero si alguno de tus vecinos no atiende a razones o no se dejan asfixiar económicamente, bastará con que organices una expedición y te lances en tropel a bajarle los humos.

¿Novedades?

Bueno, alguna sí que hay. No faltan unidades nuevas, incluyendo las navales, y puedes dividir a tus colonos en escuadrillas dirigidas por un líder que se encargará de que resulten más eficaces en combate. Dispones de unidades de sabotaje (muy útiles sobre todo en el modo multijugador) y puedes utilizar carros arrastrados por asnos para transportar colonos y herramientas. Los caminos se forman ahora de manera automática. Si tus colonos siguen una y otra vez una misma ruta, está quedará grabada y se convertirá en una vía pavimentada como por arte de magia. La interfaz también ha sido completamente remodelada para que el manejo sea más fácil y rápido. Y por ultimo éstala magia, que por primera vez tiene un papel destacado en ésta función estratégica.

Gráficamente, el juego ofrece mejor aspecto que nunca. Ahora los escenarios están muy animados, con multitud de criaturas que se mueven a través de los llanos y bosques. El *zoom* permite seguir de cerca sus devaneos. Se puede elegir entre tres resoluciones (hasta 1024x768) y entre modo software o hardware.

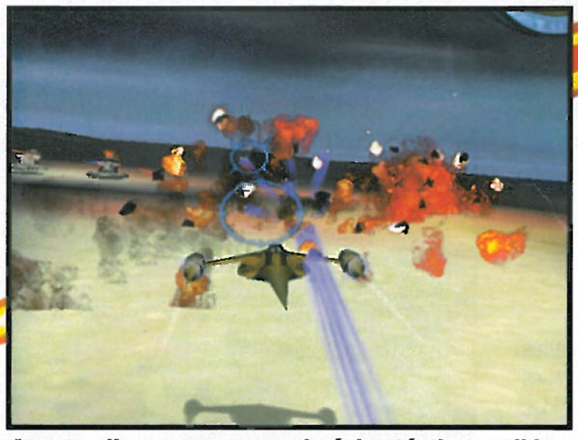
Aparte de ser un notable juego de un solo jugador, *Settlers IV* ofrece también divertidas opciones multijugador, ya sea en modo competitivo o cooperativo. En ellas, hasta un total de ocho jugadores pueden enfrentarse vía LAN o, si posees una conexión decente, a través de los propios servidores de Blue Byte. También se ha incorporado dispositivo de voz para facilitar la comunicación.

Settlers IV es toda una demostración de gusto por el detalle. Si no fuese porque sonaría algo tópico, diríamos que es uno de los juegos de gestión estratégica más completos del mercado. Y, además, es francamente divertido. Puede que alguien eche de menos una completa puesta al día del sistema de juego, que ya peina canas, pero eres tú quien debe valorar si conserva o no su antiguo atractivo.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Factor 5 • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Tienes la primera trilogía en casa, viste La amenaza fantasma un número obsceno de veces y aún oyes una voz en tu interior que te pide más. Pues nada, **apaga tu sed de *Star Wars* con este** modesto pero **emocionante juego de acción.**

Star Wars Episodio I BATTLE FOR NABOO



Apunta, dispara y corre: es la única táctica posible en batallas multitudinarias.



Por A. Jiménez

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 300; 128 MB de RAM

+13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés



Cuando cargo el juego y el logo de *Star Wars* cae a plomo sobre Jar Jar Binks, tengo la sensación de estar asistiendo a una declaración de principios. Olvídate de las calamitosas secuencias humorísticas del *Episodio I* o de los flojos videojuegos que se publicaron coincidiendo con su estreno. Factor 5 se ha centrado en los aspectos más emocionantes de los combates de naves como ya hiciera con su anterior título, *Rogue Squadron*, del que *Battle for Naboo* es casi una secuela.

La oscura sombra de la Federación Mercantil se cierne sobre el planeta Naboo. La Reina Amidala escapa para reclamar la ayuda del Senado Galáctico. En su ausencia, la seguridad de este pequeño paraíso depende de ti. Tu nombre es Gavyn Sykes, y debes reaccionar a la invasión y organizar una resistencia capaz de hacer que las tropas imperiales se arrepientan de haberse cruzado en tu camino. Son superiores en número y tecnología, pero ya sabes que los apestosos Sith son especialistas en ganar batallas para perder la guerra.

El planteamiento es básico: agárrate al *joystick* y dispara sin cesar. Dispones de 15 misiones en las que deberás pilotar naves rebeldes por tierra, mar y aire y realizar objetivos muy concretos: libera prisioneros, destroza radares de comunicación, elimina escudos protectores, no dejes ni un droide con vida y dale una lección a los traidores a tu causa.

Todo por la Reina

Algunos niveles sorprenden por su planteamiento. Realizar funciones de escolta protegiendo grandes buques espaciales, robar navíos de la Federación o sabotear los puntos débiles de las bases contrarias son actividades que figuran en el orden del día. Si encuentras un hangar, podrás

PIM, PAM, PUM ... ¡FUEGO!



Cuando vayas por mar no olvides que puedes mover el cañón independientemente de tu nave y elevarlo sobre la horizontal. Es la única manera de alcanzar los enemigos que sobrevuelan los alrededores.

El bombardero es fundamental para detener el convoy de la Federación. La única táctica viable apuntar a la base de los grandes pilares de piedra para que se desmoronen sobre los transportes.





Con los láseres harás pupa a los cazas enemigos, pero si quieres hacerles morder el polvo de inmediato, busca su espalda, sitúalos en tu punto de mira y dispara una salva de misiles teledirigidos.

El planteamiento es básico: agárrate al joystick y dispara sin cesar

cambiar de vehículo durante las misiones, pasando de navegar a volar o de emplear láseres a misiles y bombas de muchos megatones. En espacios abiertos se echa de menos mayor velocidad en tu Starfighter, pero ya te dejarás los callos en el freno cuando te deslices por pasajes angostos.

Como en *Rogue Squadron,* cuentas con tres oportunidades por nivel y optas a medallas de oro, plata o bronce. La propia Amidala te las concede en función de estadísticas, como el número de naves que te quedan, el tiempo de ejecución, la cantidad de enemigos derribados o los *bonus* recogidos. Dependiendo de tus méritos, podrás hacerte con nuevas tecnologías, escudos, armamento, naves y (premio gordo) con tres niveles de propina en los que tienes la opción de unirte al Lado Oscuro.

Battle for Naboo es la conversión de un juego para Nintendo 64 y eso tiene consecuencias tan molestas como que no puedes grabar la partida en cualquier momento o que los gráficos no pasen de aceptables. Cierto que la resolución alcanza los 1.280 x 1.024, pero las texturas de 24 bits son pobres y los pequeños defectos de *clipping* empañan los escenarios de Naboo. Mucho mejor resueltos están los efectos climáticos, la profundidad de campo y la visualización de los AAT y cazas.

Los caprichos de la Fuerza

Las habituales secuencias cinemáticas han sido sustituidas por austeros resúmenes de situación, pero la historia es convincente y las intervenciones de Panaka, Amidala y el Hutt de turno en nuestra radio son efectivas. Pero lo que más te sube el ánimo es la banda sonora. Pon el volumen a todo trapo, porque las fanfarrias de John Williams ponen los pelos de punta.

Ojo: si eres un as del *arcade* alcanzarás los niveles finales del programa en un par de tardes pese a que los mapas van aumentando en tamaño y dificultad. Siempre te queda la opción de volver a jugar las misiones con nuevas naves en busca del oro y las tres misiones secretas, muy satisfactorias. Lástima que la IA, buena en general, tiene fallos como que a veces los droides y tanques se queden parados esperando a que los liquides (¿habrán sufrido una avería interna?).

Battle for Naboo es un *arcade* sencillo y variado que proporciona diversión desde el primer minuto y, además, tiene una música genial y una estructura de misiones muy emocionante. Entre sus defectos, molestan especialmente sus gráficos poco trabajados, su escasa dificultad y la falta de opciones multijugador. El programa no pasa de la categoría de *arcade* modesto al que puedes dedicarle un ratito en tardes de lluvia.

¿Te gustaría pilotar el Infiltrator de los Sith? Pues aquí puedes.



Ese mastodonte de ahí arriba necesita tu protección y tus buenos oficios.

GÉNERO: Aventura gráfica • DESARROLLADOR: Wanadoo Publications • EDITOR: Friendware • PRECIO: 7.450 Pesetas

El mundo no le tiene un cariño especial a **las aventuras gráficas en primera persona**. Y no es extraño, ya que **desde *Myst***, el gran referente de este subgénero, **poco o nada nuevo han aportado.**

NECRONOMICÓN

La casita rodeada con un círculo indica el lugar en el que te encuentras actualmente.



El periodista del pueblo te contará la trágica muerte del alquimista G. Herschel.

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 166; 32 MB de RAM

Recomendado: P 200; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma: Textos de pantalla (español) Voces (español)

VEREDICTO

Otra aventura de apuntar y pulsar de la vieja escuela, llena de puzzles y más bien vacía en contenidos. Los locos de las novelas de terror y del cine barato sabrán sacarle algún provecho. Los demás seguiremos buscando en cualquier otra parte.

4,5

Más de un seguidor de la serie *Drácula* habrá pensado que *Necronomicón* es una secuela disfrazada a la que sólo faltan los ajos y el vampiro. Las similitudes son muchas y abarcan casi todos los aspectos del juego, desde la familiar perspectiva en primera persona a los gráficos en SVGA, pasando por el sistema de desplazamiento pantalla a pantalla, la ambientación entre gótica y de película de terror serie B o el tipo de puzzles a resolver.

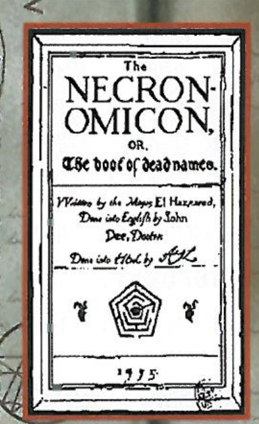
Aun así, hay diferencias. *Necronomicón* sí tiene un argumento interesante y bien desarrollado, ya que sigue punto por punto el de un relato del escritor norteamericano H. P. Lovecraft. No estamos en Transilvania o en un suburbio londinense, sino en la costa oriental de los Estados Unidos. Una noche de verano de 1927, nuestro mejor amigo sufre un radical cambio de personalidad que (al menos eso es lo que sospechamos) puede tener algo que ver con unos extraños experimentos realizados por el alquimista G. Herschel poco antes de su muerte, en 1771.



Algunos escenarios recuerdan al sótano en el que encerramos a los lectores que nos critican.

El libro de los nombres muertos

Existe una vieja y absurda polémica que queremos dar por zanjada: el libro del Necronomicón NO existe. No fue escrito por un poeta árabe del siglo XIII. No es un libro de conjuros reales que permite invocar demonios. La primera referencia a este supuesto libro apareció en un cuento de Howard Philips Lovecraft (1890-1937), el creador de una saga de ficción conocida como Los Mitos de Cthulhu. Lovecraft y otros escritores de su círculo fueron hinchando el



globo incluyendo en sus obras varias referencias al Necronomicón y tejiendo alrededor del libro una compleja historia relacionada con la alquimia, el misticismo oriental y los primigenios, la raza que, supuestamente, habitó la Tierra antes del ser humano. La historia acabó siendo tan fascinante que incluso hubo quien se animó a escribir Necronomicones inspirados en las referencias de Lovecraft.

Aunque la sucesión de puzzles y vagabundeos en que se basa *Necronomicón* no siempre sigue un hilo conductor lógico, lo cierto es que no cuesta mucho acabar el juego. No es que yo sea un superdotado, pero tuve la suerte de leer hace años *El Caso de Charles Dexter Ward*, la novela de Lovecraft en que se basa. Como el juego reproduce el desarrollo de ésta casi al pie de la letra, los que lo hayan leído sabrán qué deben hacer en todo momento. Así que si quieres que *Necronomicón* ponga de verdad a prueba tu intuición y tu sentido de la lógica, haz como Ana Rosa Quintana y mantente alejado del libro.

Original o no, lo cierto es que el juego tiene un muy buen argumento. Incluso recuerda a los libros interactivos de Sherlock Holmes. Es una lástima que ni su jugabilidad ni su ambientación ni su acabado técnico estén a la altura de la historia que cuenta. ¿Te imaginas un juego de aventuras de verdad absorbente, con gráficos de ensueño y la posibilidad de interactuar con montones de objetos y personajes? Pues nada, sigue imaginando.

La fiesta del píxel

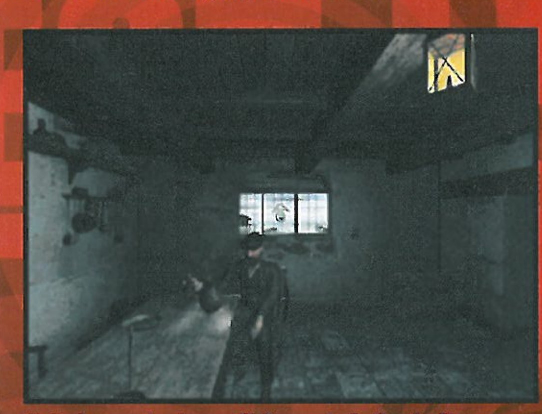
Necronomicón es uno de tantos juegos europeos que siguen el patrón de juegos como *Myst* o el posterior *Riven*. Se trata de aventuras interactivas en primera persona con animación renderizada para los personajes y fondos fotorrealistas más tiesos que el cuello de Mike Tyson. Sin ir más lejos, se puede mencionar *Drácula 2*, el juego en que se basan el motor, la estética y el sistema de juego de *Necronomicón*.

Drácula 2 era aceptable (mi compañero Erwan Moreau lo puntuó con un generoso 6'5), de hecho, muy superior al juego que ahora mismo tengo entre manos. A *Necronomicón* le sobran gráficos pixelados, como era de esperar, y le falta algo parecido a un sistema de juego decente y un desarrollo interesante de las acciones. Las partidas llegan a hacerse rematadamente aburridas, tanto que en algunos momentos sentí que me pesaban los párpados. Recordar que el motivo por el que estaba jugando era escribir un análisis de dos páginas fue lo único que me mantuvo despierto.

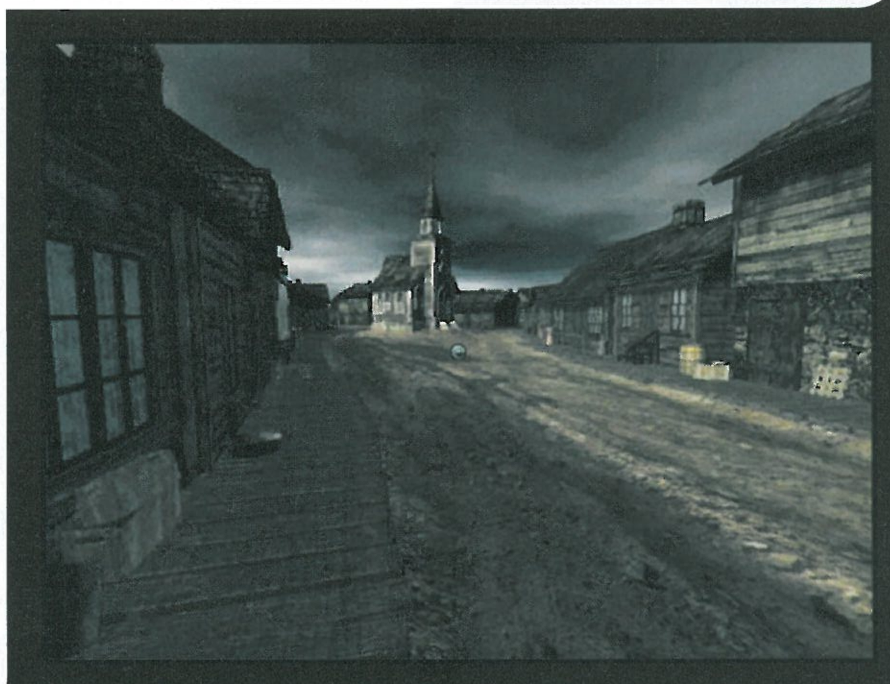
Sobran gráficos pixelados y falta una jugabilidad decente y con verdadero interés

Puede que alguien eche todavía de menos las sensaciones que le produjo jugar a *Myst* en 1993. Pero sería un error buscar algo parecido en *Necronomicón*, un juego que nace viejo y que es incluso un claro paso atrás comparado con los títulos que le sirven de referencia. El género necesita y merece más juegos con ideas nuevas, algo que excite, estimule o sencillamente interese a los jugadores ávidos de nuevos retos. *Necronomicón* no tiene nada de eso. Se queda en una buena historia mal resuelta y en las marcianadas típicas de las aventuras francesas.

Nuestro mejor amigo está sufriendo un extraño cambio de personalidad. ¿Tendrá el Necronomicón algo que ver en ello?



Este borracho te pedirá una botella de licor a cambio de valiosa información.



Nuestros primeros pasos en la investigación nos llevan a un pueblo pesquero abandonado.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Enigma • **EDITOR:** Dinamic Multimedia • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

EXCALIBUG

De la mano de Enigma (los de *Space Clash*) **llega una aventura microscópica que sorprenderá** a más de uno por sus exquisitos gráficos y la originalidad de su punto de partida. Para entomólogos.

Por S. Sánchez

Sólo aquel que pueda arrancar la espada Excalibur de la piedra en que está incrustada gobernará Inglaterra. El elegido es Arturo, como casi todo el mundo sabe, pero lo que no cuentan las crónicas es que en el momento en que el rey sajón se apoderó de la espada, una esquirla saltó de la piedra y se convirtió en Excalibug, una espada de pequeñas dimensiones que decidirá el futuro de otro reino, el de los insectos.

El juego empieza con una impresionante escena cinemática que hace pensar que tal vez Dinamic debería probar suerte con el cine de animación digital. El resto de secuencias de enlace brillan a parecida altura, lo único que puede reprochárseles es que son un poco cortas.

En cuanto hayas ajustado las opciones del juego a las posibilidades de tu equipo estarás listo para iniciar la aventura. La primera decisión importante que debes tomar es si prefieres ir solo o acompañado, ya que *Excali-Bug* tiene una opción de campaña multijugador que permite que sean hasta cuatro los jugadores que realicen juntos las diferentes misiones.

El juego empieza con un encuentro casual entre Mirna, una hormiguita ladrona; Sir Owen, un caballero, y Searemoon, guardián del báculo de la Luz Eterna y versión microscópica del mago Merlín. El cuarto de los protagonistas es un soldado con tan buen carácter como mala cabeza. En general, estos

Un enemigo recibe la descarga de un rayo mágico.



Puedes abrir ventanas para seguir mejor la acción.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 128 MB de RAM
+18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 4 · Internet 4

Idioma Textos de pantalla · Voces

VEREDICTO

Mucho ruido y casi ninguna nuez. *Excalibug* es un juego con muy buen aspecto y algún que otro detalle sorprendente, pero su sistema de control es realmente desafortunado. Siempre queda el consuelo de disfrutar con las bonitas escenas de vídeo o las voces de los personajes.

5,5



El trío protagonista posando para ti. Lo que hace el zoom.



Los comerciantes no aceptan cualquier objeto. Pero sí te venderán todo lo que necesites.



En ocasiones dispondrás de acompañantes que te ayudarán.

cuatro insectos aventureros forman un grupo bastante tópico.

Ver sin ser visto

El juego incluye un tutorial, pero ni siquiera hace falta que pases por él, ya que las tres primeras misiones son muy sencillas e instructivas. Empezarás jugando con Mirna, especialista en pasar desapercibida y atacar a los enemigos por la espalda. Comprobarás cómo la cámara puede rotarse libremente y hacer *zoom* hasta verle las espinillas a la hormiguita. Lo principal que debes aprender es cómo sacarle el máximo partido a las habilidades especiales de cada personaje. Cada vez que veas un insecto rival puedes situar el cursor sobre él y verás cómo aparece un círculo que indica su radio de alcance auditivo y un área triangular que marca su campo de visión. En cuanto entres en la primera de estas áreas deberás ser lo más silencioso posible a menos que quieras llamar su atención. Y si entras en la segunda no tendrás más opción que huir o enfrentarte a él. Viene a ser el mismo sistema que usaba *Commandos*, pero un poco perfeccionado.

A partir de la cuarta misión las cosas empiezan a complicarse. Ya no controlas un único personaje, sino que te ves obligado a saltar de uno a otro y hasta a asumir momentáneamente el control de algunos que no volveremos a ver en toda la aventura, como los soldados de la reina. Estas misiones con saltos continuos de un personaje a otro acaban resultando bastante confusas, no sólo porque cuesta acostumbrarse a ello, sino sobre todo porque el sistema con el que asigna un personaje u otro no funciona del todo bien.

Los saltos continuos de un personaje a otro acaban resultando bastante confusos

En momentos de cierta confusión ya ni siquiera sabes si uno de ellos tiene el inventario abierto o cuál es el hechizo seleccionado. A esto hay que sumarle que la porción del mapa mostrado resulta insuficiente, incluso alejando al máximo la cámara, con lo que te verás obligado a recurrir continuamente al mapa. Por suerte, la aceptable inteligencia artificial hace que cuando indiques a un personaje que vaya a un lugar determinado éste cubra el trayecto por el camino más corto y sin atascarse.



Mirna se prepara para un atraco de guante blanco.

La mayoría de las misiones consisten en alcanzar un punto determinado del escenario. Mientras avanzas podrás recoger toda suerte de objetos con los que después comerciarás con los escasos personajes no hostiles que irás viendo. Encontrarás desde restos de los enemigos (excrementos o sesos), que te servirán como alimento a costa de perder puntos de moral, hasta objetos como joyas de gran valor y todo tipo de pociones. El objeto más común es el azúcar, un buen remedio de emergencia contra el hambre e ideal también para recuperar puntos de vida.

El juego tiene sus pequeños detalles de rol, ya que los personajes acumulan puntos de experiencia y mejoran sus cualidades básicas o adquieren habilidades nuevas. Por desgracia, el equilibrio entre personajes es nulo: el mago es mejor que todos los demás juntos, ya que dispone de 25 conjuros que son casi lo único un poco variado que ofrece el juego. La ladrona y los guerreros son más bien aburridos. Siendo generoso, diría que al menos sirven para hacer de guardaespaldas del mago.

VIGILA DONDE PISAS

Excalibug **tiene evidentes puntos en común con** ***Bichos*****, aquella película de Disney protagonizada por una comunidad de hormigas que se enfrentaba a una banda de saltamontes. John Lasseter y Andrew Stanton, sus autores, acababan de convertirse en todo un referente en el mundo de la animación digital gracias a** ***Toy Story*** **e incluso situaron un poco más arriba el listón técnico con** ***Bichos*****. De todas formas, la película tenía un guión endeble y un tipo de humor más bien de brocha gorda.**

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Continuum Entertainment • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** Por determinar



OUTLIVE

De la tierra de Rivaldo y Caetano Veloso nos llega un juego de estrategia. Y no uno cualquiera, sino el primero en mucho tiempo que tiene el dudoso honor de recordarnos a *Space Clash*.

Por J. Font

Si ya es raro comprobar que se hacen juegos para PC en países como España o la República Checa, imagínate lo que se siente al descubrir que hasta en Brasil hay quien se apunta al negocio del bit. Con *Outlive*, Continuum inaugura todo un subgénero: la estrategia samba. O sea, estrategia de penúltima generación en 2D y a golpe de cadera.

La acción se sitúa dentro de unos cincuenta años. El planeta ya ha agotado sus recursos, pero siguen sobrándole guerras. La principal es la que enfrenta al género humano y (sí, ¿cómo lo has adivinado?) un puñado de robots revoltosos. Puedes elegir cualquiera de los dos y jugar su correspondiente campaña o pasarte a la campaña conjunta, en la que autómatas y seres de carbono hacen las paces y se enfrentan a grupos de mercenarios o criaturas modificadas genéticamente.

Sí al diálogo

Entre los elementos más destacables del juego, citaría la inclusión de opciones diplomáticas, la posibilidad de comprar unidades y la amplitud del árbol de tecnología. Casi todo lo demás es bastante dudoso, desde los pobres escenarios a la irritante linealidad de las misiones, que te obligan a cruzar pantallas siguiendo una ruta predeterminada para realizar objetivos sencillos y muy poco variados.

Encontrarás escenarios rurales y urbanos, pero la diferencia entre ellos es mínima, ya que los escenarios no juegan ningún papel como elemento estratégico. El resultado es que el juego queda reducido a la extracción de recursos, creación de ejércitos multitudinarios y ataques masivos al enemigo. Su mayor logro "técnico" es el uso de una sencilla fórmula que permite olvidarse de desarrollar la IA y todas esas memeces: para aumentar la dificultad, basta con aumentar el número de enemigos. Genial, ¿no?

Puede que a estas alturas estemos ya un poco desencantados con los juegos de estrategia en 2D tipo *C&C* o *AoE*. Será porque les pedimos algún valor añadido que capte nuestro interés y rara vez lo encontramos. *Outlive* es otro de esos juegos más bien planos condenados de antemano a acumular polvo en las estanterías. Por el mismo precio, puedes comprar la colección completa de chistes de Arévalo. Tú eliges.

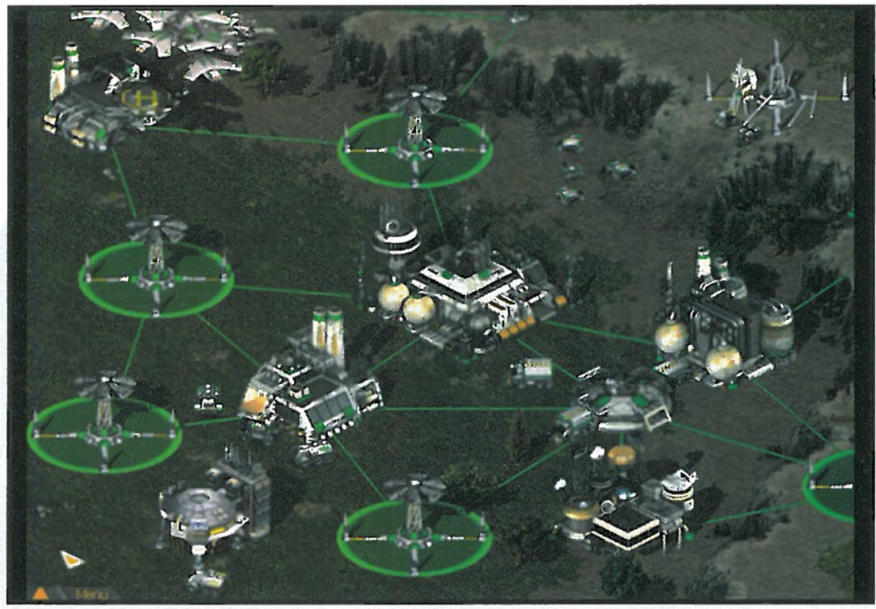


Hay once unidades por facción. A diferencia del fútbol, aquí todo el mundo ataca, defiende y juega por las bandas.



Las pesadillas genéticas te odian. Tú las creaste y así te lo pagan.





Con el máximo de energía tus edificios pueden producir al 100%.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Elite Systems • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

FORD RACING 2001

¿Cómo, que has roto el cerdito y cancelado tu plan de pensiones y estás a punto de comprarte un Ford? Pues **aprovecha para empuñar el volante virtual de los 12 modelos que te ofrece este juego** y enterarte de cómo son.

El GT90 es todo potencia, aunque ya se sabe que la potencia sin control no sirve de mucho.



Por S. Sánchez

Si perteneces al puñado de elegidos que probaron el *Ford Racing* del año pasado, *Ford Racing 2001* no va a sorprenderte lo más mínimo. Verás pocas novedades y no todas positivas. El modo multijugador ha pasado a la historia, con lo que se acabaron aquellas partidas múltiples en red o a pantalla partida. Lo único que compensa esta sensible pérdida es que se ha trabajado bastante en la física de los vehículos. El juego ha ganado en realismo, aunque se hayan tomado decisiones tan desacertadas como darle muy poco protagonismo al freno. La interfaz también ha experimentado ligeros cambios, pero tan ligeros que no van más allá de la inclusión de algunos indicadores nuevos que facilitan un poco la conducción. El resto es un calco exacto del juego del año pasado.

Progresión geométrica

Dispones de 12 modelos diferentes de coches Ford, los mismos que participan en la competición real Ford Racing. Algunos de ellos son modelos que puedes ver casi a diario, como el Ka, el Focus y el Mondeo, y otros, prototipos de competición como el GT90 y el F-150. La opción de carrera rápida, ideal para familiarizarte con el juego, permite configurar tanto aspectos propios de la carrera como el clima.

Quizás lo más atractivo del juego sea su modo competición, que te permite enfrentarte a coches similares al tuyo o participar en un campeonato abierto. La segunda opción es la ideal, ya que ganar carreras te permite hacerte con el mejor de los vehículos a los que hayas superado.

Los gráficos del juego siguen siendo francamente buenos, pero los efectos sonoros se quedan algo cortos. El juego ofrece la oportunidad de grabar las carreras para luego verlas desde varios ángulos, con lo que podrás disfrutar de la calidad de los gráficos y aprender de tus propios errores.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Casi el mismo *Ford Racing* del año pasado, pero esta vez sin modo multijugador. Sus principales virtudes son el precio y que resulta bastante adictivo. Si lo que andas buscando es un *arcade* de carreras entretenido y barato, puedes darle una oportunidad. Si tienes la edición del 2000, olvídate.

5,5



El Ford Focus asegura un equilibrio adecuado entre potencia y control.



¡Bandera amarilla! Menos mal que estos coches no sufren daños.

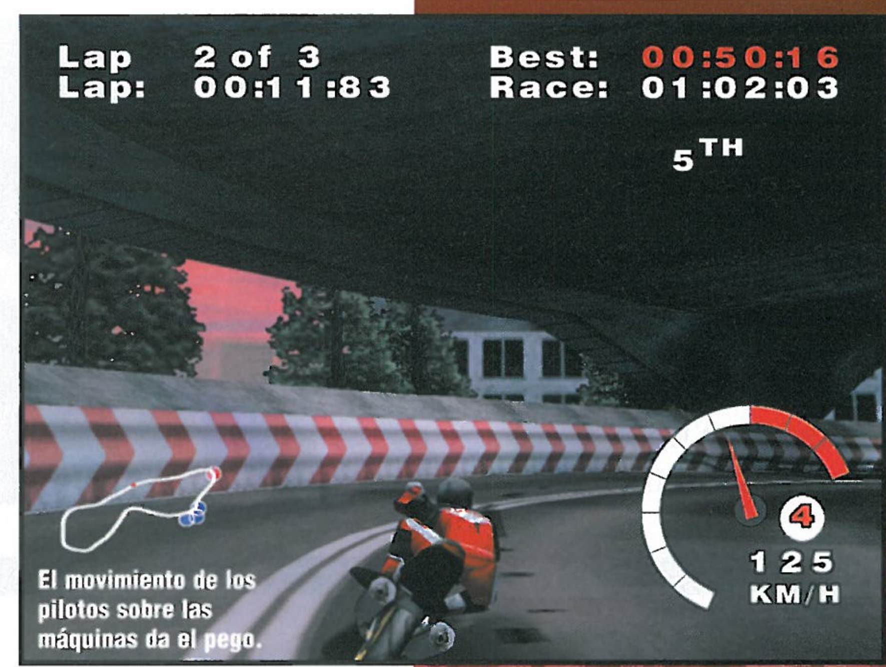


Con el Ford Ka te adelantará todo el mundo. Tu única opción será pisar a fondo en las curvas.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Attention To Detail • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

Esto de la nostalgia está muy bien. Lo malo es cuando se confunde con el saqueo del pasado y **se arrastra el buen nombre de Ducati por un lodazal** de gráficos simples y velocidades ridículas.

DUCATI WORLD Racing Challenge



El movimiento de los pilotos sobre las máquinas da el pego.

Por J. Font

Aunque ya hace bastantes años que las Honda, Suzuki y Yamaha han desplazado casi por completo a las elegantes Ducati, Attention to Detail apuesta por la nostalgia con este *arcade* dedicado a aquellos que se resisten a aceptar el paso del tiempo. El juego te permite pilotar los diferentes modelos de esta mítica marca italiana (ahora absorbida por Cagiva), desde el primero, fabricado poco después de la Segunda Guerra Mundial, hasta los que en la actualidad participan en el campeonato de Superbikes.

Está claro que a *Ducati World* no le sobran variedad ni circuitos (ocho), aunque lo que tal vez más se eche de menos sea algo de detalle. A un *arcade* de carreras no pueden pedírsele altas cotas de realismo, pero no estaría mal que, por ejemplo, los faros de las motos se encendiesen en las carreras nocturnas. De hecho, sólo se salva el cuadro de mandos, que permite reconocer las diferentes Ducati.

¿Dónde está la gracia?

Entre las opciones de juego destaca la llamada Ducati World, que permite participar en una sucesión de carreras con premios y acceder a nuevas máquinas o introducir mejoras en la que tienes. En cuanto al manejo, poco hay que decir. Es puro *arcade*, con el agravante de que algunos detalles que podrían darle algo de interés están del todo desaprovechados.

Puede que este juego tenga alguna gracia que no he sabido encontrarle, pero todo el aliciente que le veo es que te permite pilotar máquinas de posguerra que no pasan de los 70 ni cuesta abajo. Incluso con las máquinas actuales, la sensación de velocidad que produce es casi nula, pero al menos sirve para que aprendas a utilizar las paredes de los túneles y las vallas como peraltes o te partas el pecho viendo como tus rivales caen una y otra vez de la moto sin causa aparente. Puede que algo de esto sea suficiente cuando hablamos de juegos de consola, pero los jugadores de PC sabemos cuál es la diferencia entre un buen *arcade* de carreras y un montoncito de software de relleno.



Hasta Alex Crivillé se marearía con la perspectiva en primera persona.



La única opción multijugador es con pantalla partida.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Es posible que sientas curiosidad por cómo eran las motos de la mítica marca hace cincuenta y tantos años. Si es así, no dudes en pasarte por la web de Ducati, que tiene un museo *on line* la mar de interesante, y cómprate el *Superbike* para jugar o unas maracas para entretenerte.

3,5

Ampliaciones para FLIGHT SIMULATOR 2000

Nada menos que cinco ampliaciones (y aparecerán más) para *Flight Simulator 2000* van a salir al mercado simultáneamente **de la mano de Just Flight**. Si no encuentras lo que estabas buscando es porque no quieres.



Por E. Artigas "Tuck"



***777-200 Professional*: En los vuelos nocturnos dispones de un juego completo de luces. Como debe ser.**



***Jumbo 747-400 Special Edition*: El mastodonte del aire siempre es espectacular durante el despegue.**

Jumbo 747-400 Special Edition pide demasiado PC para lo más bien poco que ofrece. El avión no está tan detallado como cabría esperar, aunque es interesante hacerse con este *pack* porque incluye aerolíneas reales como KLM, Virgin o Air France. La inclusión de un planificador de vuelo compensa sus visibles carencias.

En cuanto a *777-200 Professional*, AVSIM ha premiado esta expansión, así que alguna virtud debe tener. De hecho, es una ampliación bastante mejor que la anterior y más barata. Los aspectos que más llaman la atención son su alto nivel de detalle y el lujoso modelado del aparato, tanto interno como externo. Los paneles internos abarcan perspectivas de 360 grados y se puede interactuar hasta con los botones del techo.

AETI Pro Flight 2000 es un complemento curioso que nos permite oír las voces de los controladores y de otros pilotos (con extraños acentos, según su procedencia geográfica), y planificar rutas de forma precisa. Además, es compatible con Game Commader, una aplicación de reconocimiento de voz. No es como para lanzar cohetes, pero añade algo que se echaba de menos en *Flight Simulator 2000*.

Sin duda, *Real Airports* es una ampliación modélica, de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. Incluye reproducciones realistas de algunos de los principales aeropuertos del mundo, como los de Boston, Zurich o París-Orly. Por fin podremos aparcar el avión en su sitio, en el *finger*, y ver auténtica actividad en las pistas. Incorpora como complemento varios modelos de Airbus. Pide mucha máquina, pero es algo lógico teniendo en cuenta todo lo que ofrece.

Por último, gracias a *Ultimate Airlines*, no habrá ruta aérea real en la que no puedas desplegar las alas. Están todas las de Iberia. Y de British Airways. Y de Air Europa... Todas, en fin. Como repetir el vuelo de tus últimas vacaciones transoceánicas, pero esta vez pilotando tú.

JUMBO 747-400 SPECIAL EDITION



DESARROLLADOR: Flight Software
PRECIO: 9.490 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 400, 64 MB de RAM, 50 MB libres en el disco duro.

6

777-200 PROFESIONAL

8,5

DESARROLLADOR: Phoenix Simulation Software
PRECIO: 6.490 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 266, 32 MB de RAM, 250 MB libres en el disco duro.

AETI PRO FLIGHT 2000



DESARROLLADOR: Phoenix Simulation Software
PRECIO: 9.490 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: P 166, 32 MB de RAM, 300 MB libres en el disco duro.

7

REAL AIRPORTS

8,5

DESARROLLADOR: Just Flight
PRECIO: 7.990 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 333, 64 MB de RAM, 438 MB libres en el disco duro.

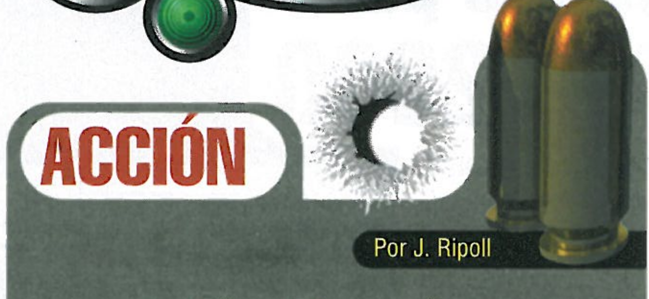
ULTIMATE AIRLINES

DESARROLLADOR: Flight Software
PRECIO: 6.490 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 266, 32 MB de RAM, 35 MB libres en el disco duro.

6



***Real Airports*: Todo un curso de minuciosidad y realismo.**



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El silencio del héroe

Estos días, mientras España entera empezaba a jugar a *Blade*, me he llevado unas cuantas decepciones con juegos que llegaron a mi disco duro cargados de promesas y se fueron mucho antes de lo previsto. Parece que las multinacionales siguen conformándose con editar una y otra vez calcos del mismo puñado de juegos. Sólo muy de vez en cuando alguien sorprende con el título que pasará a copiarse a partir de ese momento. Ocurrió hace unos años con los *Doom* y *Quake* de Carmack y Romero y algo después con *Half-Life*, pero desde hace demasiado tiempo los *arcade* viven de rentas, olvidada ya la segunda juventud que estos *shooter* hicieron vivir al género y a toda la industria del videojuego.

Alice y *Undying*, los últimos *arcade* de alto presupuesto, se han quedado en tierra de nadie en su infructuoso intento de reproducir el espíritu *Half-Life*. Los dos se basaban en una cuidada ambientación y un argumento mejor que el de cualquier película de Van Damme, pero han fracasado en la asignatura esencial: reducir a cero la distancia entre el monitor y nosotros.

Alice y Undying no consiguen reducir a cero las distancias entre el monitor y nosotros

Esta sensación puede conseguirse de muchas maneras distintas, pero se evapora con increíble facilidad. Por ejemplo, ambos títulos acuden en repetidas ocasiones a diálogos con personajes en los que el jugador permanece como observador. ¿Cuántos de vosotros habréis apretado a la tecla ESCAPE cuando aparecen en la pantalla esas estúpidas barras negras que quieren darle a la acción un fétido aire cinematográfico? ¿No sería más sensato permitirnos encarnar al héroe cuando habla y no sólo cuando dispara? Dejarnos participar en esas secuencias y limitar los diálogos a momentos en que de verdad ayuden a aumentar la tensión evitaría que se rompa la continuidad precisamente cuando la salud escasea y los monstruos abundan. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

¿Para esto diez años de ETR?

Westwood acaba de anunciar que uno de los juegos de culto de la estrategia en tiempo real va a ser convertido a 3D. De hecho, nos referimos a *Dune*, el juego que inauguró la fórmula hoy de moda. Después de tantos años, uno recuerda con nostalgia esos títulos que nos mantuvieron tantas noches en vela. Entre el nuevo proyecto y el juego original ha transcurrido mucho tiempo y dos secuelas de las cuales la última, *Dune 2000*, es del todo olvidable.

Pero lo de verdad curioso es que uno de los juegos que más está dando que hablar sea precisamente una adaptación de un juego de tablero que todavía no ha sido editado en nuestro país. Me refiero a *Europa Universalis*. La acción se sitúa entre el descubrimiento de América y el año 1792, es decir, justo en la época de los grandes conflictos militares, económicos y religiosos entre las incipientes naciones europeas. Poco queda por decir sobre las ventajas del cerebral sistema de turnos, pero llama poderosamente la atención que los faraónicos proyectos de compañías como Westwood o Blizzard topen con la competencia de títulos mucho más modestos pero sobrados de buenas ideas.

Es curioso que uno de los juegos que más está dando que hablar sea una adaptación de tablero

Los juegos de tablero clásico al estilo del *Risk* siguen siendo tanto o más adictivos que los más sofisticados ETR. Y, además, pueden jugarse en Internet, detalle que cobra su importancia si consideramos que muy pocos servidores españoles incorporan un surtido decente de juegos de estrategia. Dicho sea de paso: señores directores de portales de juego *on line*, nos gustaría poder jugar a algo más que a *AoE* o al dominó en formato Java. ■



jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Jugando espero

Toca hablar de *Runaway*. Y no del todo bien, por desgracia. Entre mis deberes como aventurero con columna de opinión entra el de comentar los continuos retrasos que está sufriendo el bendito juego. Somos muchos los que esperamos con impaciencia esta (¿magnífica, prometedora?) aventura gráfica, pero tanto retraso está empezando a hacer que nuestra confianza se tambalee.

Runaway tiene el listón muy alto y no puede conformarse con ser una aventura gráfica más

Entendemos la postura de Péndulo Studios: es incluso encomiable que no fuerce la fecha de edición y se centre en que el producto sea lo mejor posible, pero ellos también deben entender nuestra impaciencia y nuestras dudas. La experiencia enseña que los retrasos suelen deberse a que algo no funciona. Esperemos que no sea el caso.

Runaway: A Road Adventure tiene el listón muy alto. La expectación que ha generado en estos años es grande, así que no puede conformarse con ser una aventura gráfica más, otro juego del montón. El espejo en que debe mirarse es el de *The Longest Journey* o *La Fuga The Monkey Island*. Incluso debería superarlos, ya que se ha convertido en el autentico objeto de deseo de todo buen aficionado al género.

No me gustaría ser gafe, pero a veces las largas esperas crean expectativas falsas que sólo pueden conducir a una decepción mayúscula. La beta que tuvimos la oportunidad de probar hace unos meses contenía muy pocos niveles jugables, pero apuntaba alto, así que Péndulo sigue mereciendo nuestro voto de confianza. Pero háganme caso, editen este juego antes de que nos cansemos de esperar y acabemos olvidándonos de él. Y disculpen mi ansiedad. ■

gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por C. Robles

Feliz hasta hace unos días

Puede que parezca ingenuo, pero siempre pensé que los juegos servían para algo más al margen de la simple diversión. Para aprender y, especialmente, para hacer todas esas cosas que uno no puede permitirse en el mundo real. Como dar una vuelta a 230 por hora con un deportivo clásico, por ejemplo. Gracias a ciertos juegos, como la serie *Need For Speed*, he tenido el placer de probar algunos de los vehículos más caros y rápidos del mundo y de aprender unas cuantas cosas sobre ellos. Eso es algo que no olvidaré.

Sin embargo, hace unos días tuve una desagradable revelación: en el mundo real hay coches más caros, rápidos, potentes e interesantes que los que he visto en mi monitor en los últimos años. Lo descubrí hace unos días, en el VI Salón Internacional del Automóvil de Época, Clásico y Deportivo, celebrado en el Recinto Ferial de la Casa de Campo de Madrid. Cuál fue mi sorpresa al comprobar que, de todos los vehículos que allí había, sólo había conducido virtualmente dos o tres. ¿Por qué el Dodge Viper aparece en tantos juegos y nunca hay un Shelby Cobra? ¿Por qué ningún juego incluye turbos de activación manual o bombonas de óxido nitroso, tan importantes en competición hace unos años?

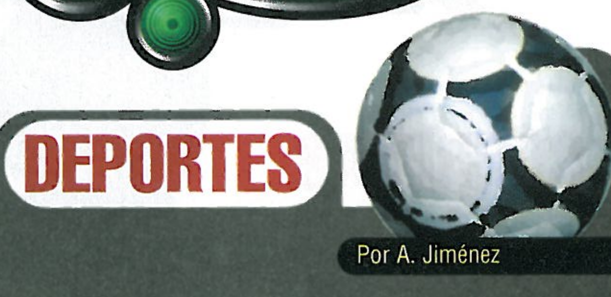
En el mundo real hay coches más interesantes que los que he visto en mi monitor

Los coches que puedes conducir en tu PC son cada vez más asequibles y comunes, más "normales". Puede que pilotar virtualmente un Peugeot, un Citroën o un Renault llegue a resultar divertido, pero también podrías hacerlo en la realidad. Y mientras tanto, ¿tienes idea de cuántos Ferrari te estás perdiendo para siempre? ¿Cuántos Lamborghini, Porsche, Lister...?

Me encanta hacer el loco en San Francisco con un Beetle en *Midtown Madness*, pero preferiría hacerlo con un Mustang Firebird del 64, la verdad. Seguramente no sabes qué coche es ése. Yo tampoco había visto ninguno, hasta hace unos días. Eso es lo que nos estamos perdiendo. ■

crobles@ixoiberica.com





DEPORTES

Por A. Jiménez

¿Qué tendrá el PC Fútbol?



Todos los años igual. Espero con ansiedad que llegue diciembre porque sé que entonces volverá *PC Fútbol*, el juego que me acompaña en mis ratos de asueto y noches insomnes desde hace una década.

Y no hay Navidad en que no escuche al vecino (siempre se lo compra antes que yo) ponerlo a parir por sus problemas de instalación, su falta de novedades, su simulador a años luz del de *FIFA* y mil quejas más. Tras escuchar sus fundados razonamientos, el otro día no me resistí a preguntarle por qué demonios se lo compra. Y su respuesta fue clara: "Yo no me quedo sin mi *PC Fútbol* por nada del mundo".

Mensaje recibido. Luego nos quejaremos de que sea el juego para PC más vendido del año, pero la verdad es que nos encanta. Le perdonamos mucho más que a cualquier otro: que no funcione tras instalarlo, que se nos cuelgue, que durante el partido nos haga jugarretas, que nos permita alineaciones y tácticas imposibles o que los comentaristas no dejen de meter la pata. Recordad lo que dijo el maestro: *fútbol es fútbol*. Puede pasar cualquier cosa.

Nos quejaremos de que PC Fútbol sea el juego para PC más vendido, pero la verdad es que nos encanta

Y ni los palos de la crítica ni los comentarios de los amigos ni los exámenes ni la novia, ni tan siquiera la falta de estabilidad de Windows y sus *drivers* conseguirán apartarnos jamás de él. Esos encuentros de infarto con arbitrajes deleznables, el virtuosismo de los delanteros contrarios, las entradas terroríficas, las alineaciones de ensueño, el mercado de fichajes, los traspasos virtuales, la economía del club, los partidos europeos y campeonatos de liga... Todo cosas que no tienen precio. Vale, llamadme forofo. Qué le voy a hacer si soy de los que va cantando por casa aquello de *"me gusta el furboool, los domingos por la tarde la mayor... de mis aficiones"*. ■

ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

Creíamos que no nos pasaría

Hasta hace relativamente poco, nosotros, los amantes del rol informático, éramos considerados un grupo casi sectario por el resto de los jugadores e incluso por las distribuidoras. Se editaban pocos juegos y su éxito era más bien escaso, con lo que el género podía catalogarse como francamente menor.

Nosotros casi nos vanagloriábamos de esta condición sectaria, incluso creíamos que nuestro género favorito era ajeno a modas y a campañas de marketing. Pero sucedió. El rol se puso de moda. Empezó a llamar la atención de las distribuidoras y del gran público. Y es ahora cuando nos damos cuenta de lo equivocados que estábamos. Nuestro género no es ajeno a campañas de marketing ni a modas más o menos pasajeras. Basta con fijarnos en dos títulos actuales.

El rol ya no es ajeno a campañas de marketing ni a modas más o menos pasajeras

Coloquemos a un lado un gran juego de rol cautivador y atractivo como pocos, pero con un diseño y unos gráficos algo extraños y una distribución poco acertada. Me estoy refiriendo a *Wizards and Warriors*. Vamos a compararlo con un juego que apenas va a aportar nada bueno al género pero que utiliza uno de los motores gráficos de moda y que se está beneficiando de una intensa campaña de marketing: Se titulará *Anachronox* y va a editarse esta primavera. ¿Cuál de estos dos títulos crees que se venderá mejor? Yo mucho me temo que la moda y el marketing inclinarán la balanza del lado del discutible juego de Eidos. Estas cosas pueden parecer lógicas, pero las veo como un síntoma de la pérdida de la inocencia de un genero que pensó que a él nunca le pasaría. ■



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M. A. "Gadget" González

El vuelo del ave Fénix



Los aficionados más puristas al combate virtual ya nos hemos acostumbrado a hurgar en las cenizas de los programas comerciales y a revitalizar nosotros su software para obtener unos simuladores dignos de tal nombre. Incluso títulos prometedores y hasta clásicos potenciales (estoy pensando en *Mig Alley*, *Falcon 4.0* y tantos otros), deben ser meticulosamente reconstruidos para librarlos de los molestos *bugs*, terminar apartados incompletos o lograr un nivel de realismo aceptable. Con mucha frecuencia, simulaciones que se nos vendían como serias han tenido que pasar por el quirófano del aficionado, a veces para someterse a un simple *lifting*, pero muchas otras para extirpar graves tumores y salvarles la vida.

La simulación de combate alza el vuelo hacia un futuro más realista y con una arquitectura abierta

Pero el mercado de la simulación está ahí, y algunas productoras han aprendido por fin de sus errores y empiezan a relegar productos cuya única virtud es una cara bonita en beneficio de otros capaces de ofrecer, además, un buen cuerpo y una personalidad atractiva. La combinación perfecta. Parece que, cual ave Fénix resurgiendo de sus cenizas, la simulación de combate alza de nuevo el vuelo hacia un futuro brillante en el que veremos simulaciones más realistas, más atractivas y diseñadas con una arquitectura abierta. En breve podremos disfrutar del futuro gracias a títulos como *Il-2 Sturmovick*, *Lock On: Modern Air Combat*, *Vietnam Sim Project*, el inusual *Target for Tonight* en la cada vez más popular modalidad *on line*. Vale la pena que navegues por Internet en busca de más información sobre estos proyectos, porque son el síntoma de que la simulación de combate está a punto de reverdecer viejos laureles. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Profesionales de la barbarie

En las aulas de economía suele hablarse de las ventajas de la especialización en el trabajo. Esta sencilla lección que a mí sólo me sirvió para aprobar un examen ha sido llevada a la práctica por un grupo de jugadores *on line* españoles. El nombre de su clan es Espateam y juegan en la zona europea de *Diablo 2*.

Entre todos crearon un bárbaro dotado del mejor equipo posible y preparado para llegar a lo más alto del ranking de este servidor. Empezaron con incursiones al Santuario del Caos, el único lugar donde su criatura, IBEROBarb, podía ganar algo de experiencia matando a Diablo. Y más tarde vino la especialización. Se vio que aunque el bárbaro sea el mejor candidato para convertirse en número uno de la jerarquía, una hechicera debía acompañarlo en el asalto final, mientras amazonas y paladines se encargaban de tareas secundarias.

Un bárbaro español ha sido el personaje de mayor nivel del servidor europeo de Diablo 2

Gracias a este alto grado de sofisticación táctica, IBEROBarb disfrutó durante algún tiempo de su reinado. Al menos hasta que apareció un rival formidable y dotado de una virtud que al equipo español le faltaba: organización. Una hechicera creada por un equipo alemán consiguió arrebatar a IBEROBarb su sitio en la cumbre, pero en Espateam están decididos a demostrar que la eficacia y la capacidad de trabajo no tienen por qué ser una exclusiva germánica y han iniciado una gran reestructuración.

Se acabaron los tiempos muertos en que IBEROBarb estaba parado y se están perfeccionando las tácticas que ahorran tiempo. Ánimo Espateam, que ahora estáis en el buen camino. Ha llegado la hora de demostrar que donde hay un buen jamón no cabe una salchicha de Frankfurt. ■



sergis@ixoiberica.com

OPORTUNIDADES

Llega la primavera y las compañías empiezan a reactivar su línea económica. En el selecto club de los precios para todos los bolsillos ingresa este mes mucha estrategia, algo de rol y de carreras y hasta dos clásicos de la moderna aventura gráfica.

COLIN MCRAE RALLY



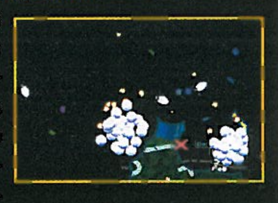
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters/Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Pocos juegos pueden presumir de haber inaugurado, ellos solitos, todo un subgénero de éxito masivo. Aunque en España ya habíamos oído hablar de Carlos Sainz, nadie podía imaginar hace cuatro años que el juego de carreras más prestigioso del final de la década no iba a ser de Fórmula 1, sino de *rallies*. Si a estas alturas *Colin McRae* no ha conseguido captar tu atención debe ser porque esto de las cuatro ruedas virtuales no va contigo. Aún así, no estará de más que te recordemos que sus gráficos siguen pareciendo estupendos pese al tiempo transcurrido, que se conduce con naturalidad y equilibrio, que el diseño de los circuitos es modélico o que hasta los incondicionales de la PlayStation reconocieron que este juego sí que podía compararse con *Gran Turismo*.



Tras jugarlo y rejugarlo con descanso, sólo le encontramos un defecto: en los tramos más lentos seguimos levantando la cabeza y echamos de menos otros coches corriendo a nuestro alrededor. Pero ya se sabe que esto de los *rallies* es una experiencia solitaria.

WORMS Y WORMS REINFORCEMENT



Los dos juegos que inauguraron el género de masacres gusaniles en un mismo lote y a un precio de liquidación de final de temporada. La hoja promocional promete ¡4 billones (con 'b')! de niveles de estrategia y acción *arcade*.
Género: Estrategia. Precio: 2.995 pesetas

TOCA TOURING CAR



El Toca Touring es uno de aquellos clásicos del deporte británico de los que oyes hablar de vez en cuando. A Codemasters le ha servido de pretexto para un juego de conducción realista con maravillosos gráficos.
Género: Carreras. Precio: 2.995 pesetas

SCREAMER RALLY



Cinco coches y siete circuitos pueden parecer poco, pero es suficiente cuando sólo se aspira a proporcionar vértigo y velocidad en dosis homeopáticas.
Género: Carreras. Precio: 2.995 pesetas

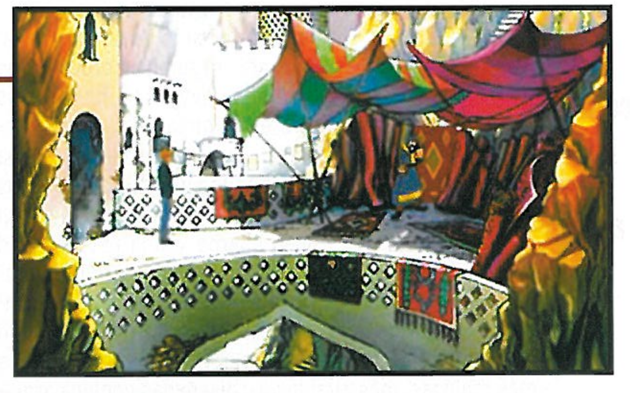
BROKEN SWORD



GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Revolution Software
EDITOR: Friendware
PRECIO: 2.995 pesetas

Han pasado casi cinco años desde la primera vez que acompañamos al joven norteamericano George Stobbart en su descenso al París subterráneo. Todo empezaba con la explosión de una bomba en la terraza de un café y seguía con una compleja intriga relacionada con los secretos de la Orden del Templo.

Broken Sword es un clásico juego de exploración y puzzles en el que el hilo conductor de la historia viene definido por la interacción con los personajes secundarios. Hablas con ellos, te plantean un enigma, exploras el escenario hasta que encuentras los objetos que necesitas y resuelves la operación. La fórmula resulta eficaz porque viene acompañada por una buena historia y un personaje que ameniza mucho las cosas con su inconsciente actitud y sus jugosos comentarios.





El único problema de este clásico de la aventura gráfica es que lo que ocurre no siempre es consecuencia directa de lo acertado o no de tus decisiones. Un giro a la izquierda puede significar la muerte y un giro a la derecha, la victoria final. Alguien dijo que el azar es la mayor de las reglas inmutables que rigen el Cosmos.

BROKEN SWORD 2

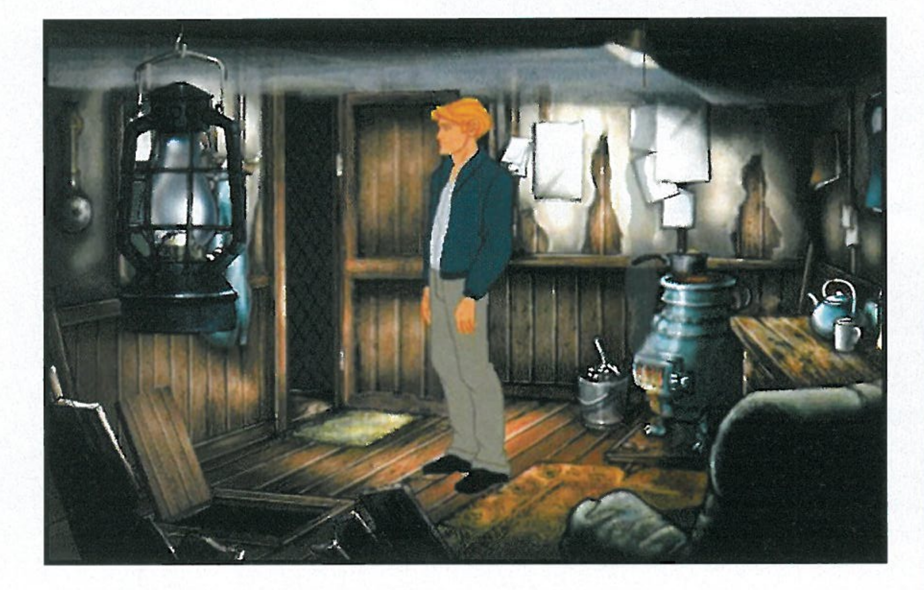


GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Revolution Software
EDITOR: Friendware
PRECIO: 2.995 pesetas

El segundo título de la saga de la espada rota tiene dos protagonistas, el George Stobbart del original y su novia francesa, Nico. El hilo conductor es la búsqueda de un anillo mágico en un mundo basado en la mitología maya, con sus disputas entre hechiceros rivales y sus sacrificios humanos.

Con esta secuela, Revolution resolvió los principales problemas del primer *Broken Sword*. Un nivel de dificultad más calibrado, puzzles más creativos y escenas de corte de mucho mayor cualidad fueron sus principales triunfos. Lo único que no se resolvió del todo fueron los pobres efectos de sonido. Pese a sus excelencias técnicas, *Broken Sword 2* no tiene un argumento a la altura del original, tal vez porque se pierde el referente templario y los mitos mayas que lo sustituyen no acaban de ser del todo convincentes. Otra novedad es que el juego deja de ser cuestión de vida o muerte y se convierte en una de tantas aventuras gráficas en que te quedas atascado de vez en cuando y al final consigues avanzar a base de perseverancia.





CHASM: THE RIFT



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Action Forms
EDITOR: Friendware
PRECIO: 2.995 pesetas

Este variado *shooter* pudo haber sido un serio rival de *Quake 2*, pero lo cierto es que su pobre acabado no le permitió competir en pie de igualdad con el juego de id Software. No tenía soporte de aceleración en 3D, pero sí ofrecía un entorno tridimensional convincente (al menos para el año en que se editó, 1997) y un completo modo para un solo jugador.

Consta de 16 niveles divididos en cuatro áreas temáticas (medieval, antiguo Egipto, militar y alienígena), está bastante bien diseñado e incluso tiene una historia que explica convincentemente qué haces tú con una pistola en la mano recorriendo escenarios y exterminando espantosas mutaciones genéticas. El problema de *Chasm* es que intenta parecerse demasiado a modelos con los que no puede competir ni en tecnología ni en ideas. Su motor viene a ser una versión de andar por casa del de *Duke Nukem 3D* y su ambientación sabe (hasta diríamos que huele) a *Quake* y a violenta desolación cibernética. En resumen, poco más que un buen intento.



KAWASAKI JET SKI



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Monkey Byte
EDITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Un juego que pasó bastante desapercibido por varias razones: porque sobran *arcade* de carreras sencillitos pero resultones y porque las conversiones de N64, salvo alguna honrosa excepción, despiertan sospechas entre los jugadores de PC. Aun así, una carreras de motos acuáticas que permite correr por escenarios tan exóticos como los muelles de Hong Kong bien merece un cuarto de hora de tu vida. O varios cuartos de horas, si eres de los que se vician irremediablemente con los *arcade* rápidos y más o menos fluidos. Puede durarte incluso alguna que otra semana si sientes curiosidad por cómo será ese modelo nuevo o hasta dónde puedes llegar en tu improvisada carrera como piloto profesional sobre los circuitos más húmedos del mundo.





Si estás planeando unas vacaciones en este cuadrante, no dudes en visitar la estación espacial Espacio Profundo Nueve. No es el complejo turístico más excitante de la galaxia, pero tiene orbes, y pronto descubrirás lo importante que éstos pueden llegar a ser.

STAR TREK DEEP SPACE NINE THE FALLEN

The Fallen es un juego enorme y que permite una gran libertad de acción. Cuenta con tres personajes jugables distintos: Sisko, Kira y Worf. Según juegues con uno u otro, los objetivos que deberás cumplir en cada misión e incluso los escenarios y objetos a utilizar serán diferentes. El hilo argumental no cambia apenas de un personaje a otro, pero la experiencia del juego sí.

Con Kira, *The Fallen* es casi un juego de puzzles y exploración, basado en el sigilo y el uso correcto de herramientas, ítems y armas. En cambio, con Worf, el juego se transforma en un *shooter* de acción desenfrenada en el que raras veces pasas más de diez segundos sin vértelas con un enemigo. Worf te obligará a perfeccionar tu habilidad para los ataques cuerpo a cuerpo, tu velocidad y tus reflejos. Pero el personaje ideal para comenzar a jugar es Sisko. Jugando en el papel del capitán del Defiant disfrutarás de un perfecto equilibrio entre acción, estrategia y puzzles. Sisko puede luchar cuerpo a cuerpo, usar las armas más sofisticadas, pedir la ayuda de sus compañeros por radio o superar con éxito las secciones de plataformas más complicadas. Es el personaje ideal, y por esa razón le hemos elegido para protagonizar esta guía.

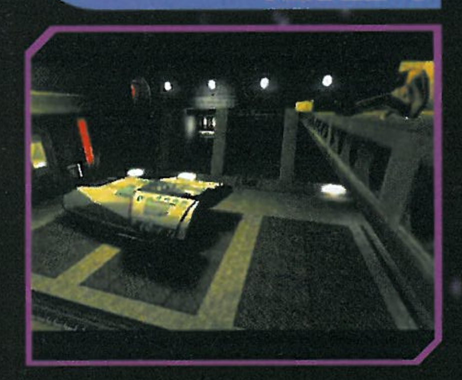
Nuestro consejo es que selecciones a Sisko e intentes pasarte el juego con nuestra ayuda. De ese modo te familiarizarás con todos los escenarios, el sistema de apertura mediante Tarjetas de Acceso, el funcionamiento de los ítems y armas, etc. Si después de pasarte el juego con Sisko te apetece otro tipo de experiencia, ya sea más cerebral o con más acción, empieza de nuevo seleccionando esta vez a Kira o Worf. Los dos te ofrecerán armas, escenarios y objetivos propios, así que no tendrás la molesta sensación de estar repitiendo lo mismo que hiciste con Sisko.

MISIÓN 1

Objetivos

- Rescatar a los supervivientes de la Cubierta 1
- Encontrar la tarjeta de ingeniería
- Encontrar la tarjeta de mando
- Dirigirse al turboelevador

NIVEL 1



1 Tras la secuencia de vídeo, bajarás de tu nave y te encontrarás en una enorme sala oscura. Enciende la linterna y equípate con el Tricorder para explorar la zona. Verás una enorme compuerta de salida en un extremo del hangar. Al otro lado, en una plataforma elevada, está uno de los supervivientes bayorianos a los que debes rescatar. Todavía no puedes acceder al piso superior, así que sal por la compuerta activando la consola de la derecha.

2 En el siguiente hangar te encontrarás con tu primer enemigo, un pequeño alienígena. Fríelo con tu fáser y recoge el Hipospray que hay en la caja de la derecha. Te atacará otro alien. Acaba con él y sube a la pasarela lateral utilizando el ascensor de la izquierda. Una vez arriba, analiza con el Tricorder la cápsula alienígena de la derecha y llama a Dax con F1 para hablar sobre ella. Después, sal por la puerta de la izquierda. Así llegarás al piso superior del primer hangar. Tras el vídeo, atraviesa la zona hasta alcanzar al humano moribundo que has visto antes arriba. Usa el intensificador de señal para que lo teletransporten a tu nave.

3 Sigue por la cornisa hasta la puerta del otro lado y atraviesa la zona siguiente. En el pasillo del fondo te atacará otro alienígena. Destrúyelo y sigue por el pasillo. Verás una secuencia en la que un alienígena acaba con el sexto superviviente que quedaba. Si disparas a este alien, observarás que cuenta con un escudo de energía que le protege. Selecciona el Tricorder y mantén el botón derecho del ratón pulsado para averiguar la frecuencia de ondas de su escudo. Después, selecciona el fáser y espera a que se regule automáticamente con la frecuencia del alienígena. Cuando el indicador de frecuencia se pare, podrás disparar al enemigo. Acostúmbrate a este procedimiento, porque casi todos los aliens serán como éste a partir de aquí (cada uno cuenta con su propia frecuencia de escudo).

4 Entra por la primera abertura de la izquierda y, en el pasillo del fondo, sigue por la izquierda. Verás una zona con gases tóxicos, donde hay otro humano que pide ayuda. Todavía no puedes pasar por aquí, ya que necesitas una tarjeta de ingeniería para la consola central (este objetivo se añadirá a tu lista). Cruza el pasillo hasta la sala electrificada del fondo, donde hay una mujer. Puedes llegar hasta ella sin electrocutarte saltando por las cajas de la derecha. Usa el intensificador de señal para teletransportarla al Defiant y regresa al pasillo principal. Por el camino te asaltarán varios alienígenas.

5 Atraviesa el corredor derecho para acceder a dos nuevas salas y una puerta central por la que sigue el pasillo. En la sala derecha encontrarás otro superviviente, pero está encerrado tras una barrera láser. Para abrirla necesitas una tarjeta de mando que todavía no tienes. En la habitación de la izquierda hallarás un Hipospray y un alien con escudo de ondas. Acaba con él y continúa por la prolongación del pasillo que te ha traído a estas dos salas.



6 Más allá darás con otro cruce. Ignora las habitaciones laterales y sigue por la prolongación del pasillo. Finalmente encontrarás otra consola con lector de tarjeta de mando, que sirve para abrir las puertas que hay a izquierda y derecha. Como todavía no tienes ninguna de las dos tarjetas, regresa al pasillo principal y síguelo hasta el fondo.

7 Saldrás a la parte alta de un hangar como los del principio. En el centro de este hangar hay un enorme agujero. Baja hasta él usando el ascensor. Saldrán del agujero tres criaturas con las que no debería costarte demasiado acabar. Cuando lo hayas hecho, recoge la célula de rifle fáser 3-A que hay en un contenedor abajo (búscalo con el Tricorder) y el Hipospray del contenedor de arriba, subiendo con el otro ascensor.

8 Verás dos puertas arriba y una compuerta abajo. Las tres llevan al hangar de al lado, pero ve mejor por la compuerta inferior. Allí encontrarás una Célula de Fáser, un Hipospray, un humano al que rescatar y un alienígena con escudo. Ten cuidado, porque el alien te atacará cuando te acerques al superviviente. Una vez que hayas teletransportado al bayoriano, obtendrás la tarjeta de ingeniería. ¡Primer objetivo cumplido!



9 Regresa al principio del pasillo principal, donde estaba la sala con gases a la que no podías pasar. Usa la tarjeta de ingeniería en la consola central. El gas desaparecerá y podrás rescatar al hombre que pedía socorro. Él te dará la tarjeta de mando que necesitas para las otras consolas que has visto. Tómala y abre la sala en la que estaba encerrado el hombre tras la pared láser. Teletranspórtale y ve a la consola del final de las prolongaciones, donde estaban las dos puertas cerradas.

10 Abre las puertas con la tarjeta de mando y ve por el pasillo de la izquierda. Al otro lado de los ventanales de la derecha verás al último superviviente. Sigue por el corredor, dobla la esquina y acaba con los alienígenas que te saldrán al paso. Cuando alcances al bayoriano, teletranspórtale y continúa por el corredor del fondo. Sigue por el pasillo que verás a la izquierda y sal por la puerta del fondo a la derecha para acabar este nivel.



Objetivos

- Rescatar a los supervivientes de la Cubierta 2 y 3
- Encontrar la tarjeta de servicios
- Dirigirse al turboelevador de la Cubierta 2

NIVEL 2

1 Comienzas el nivel en el turboelevador. Te encuentras en la Cubierta 1, así que toma el turboelevador para acceder a la Cubierta 2. Nada más salir por la puerta, verás a un humano que está siendo atacado por alienígenas. Acaba con los aliens cuando se lo hayan cargado (entonces, quedarán ocho supervivientes en este nivel).

2 Enfrente de la entrada al turboelevador en el que has subido, hay otra entrada igual: es la del turboelevador que te llevará de la Cubierta 2 a la 3. Pero no lo utilices todavía. Entra en la sala de la derecha para recoger un Hipospray y una célula fáser. Después, continúa por la izquierda. Verás dos salas a los lados del pasillo: en la derecha hay un alienígena con escudo y, al fondo, una consola que requiere la tarjeta de ingeniería. Úsala para cerrar el gas del pasillo central. Ignora la sala electrificada de la izquierda y continúa por el corredor donde antes había gas nocivo.

3 Al final de este pasillo hay tres puertas. La del fondo requiere una tarjeta de servicios que deberás buscar (se añadirá a tu lista de objetivos). Las dos laterales están abiertas: en la izquierda podrás rescatar a un bayoriano y en la derecha encontrarás un contenedor con una carga de fáser. Teletransporta al humano y regresa hasta el turboelevador del principio. Toma ahora el de la izquierda, para subir a la Cubierta 3, y sal a la zona siguiente.

4 Enfrente hay una puerta medio abierta, atascada; y a la izquierda, una puerta que puedes abrir con la tarjeta de mando. Hazlo para rescatar a otro superviviente bayoriano



y continúa por el pasillo opuesto hasta el cruce de corredores. Allí encontrarás tres puertas más: la del fondo a la derecha (saltando sobre las cajas) y la de la izquierda se abren con la tarjeta de mando. La central se abre sin tarjeta, pero tras ella te esperan dos alienígenas con escudos en frecuencias diferentes, así que ten cuidado.

5 La de la derecha y la de la izquierda conducen a varias habitaciones que se comunican entre sí. Avanza por la que quieras. En cualquier caso, encontrarás a un humano al que rescatar. Teletranspórtale y sigue por la puerta central. Acaba con los dos alienígenas de escudos diferentes y sal por el fondo a un nuevo corredor.

6 Esta vez encontrarás dos puertas a cada lado. Las dos de la izquierda se abren con las tarjetas de servicios y de mando respectivamente y lo mismo pasa con las de la derecha. Entra por la del fondo de la derecha.

7 Atraviesa las habitaciones siguientes hasta encontrar a otro humano y teletranspórtalo. Te dará la tarjeta de servicios que necesitas para las puertas que te quedan. Así pues, vuelve al pasillo de las cuatro puertas y abre las dos que requieren una tarjeta de servicios (que, como antes, dan acceso a varias habitaciones que se comunican entre sí). Darás con otro superviviente. Envíalo al Defiant y regresa a la Cubierta 2 en el turboelevador.

8 Abre la puerta de la izquierda en la Cubierta 2 con la tarjeta de servicios. Al otro lado hallarás a los dos supervivientes que te faltaban. Rescátales y usa el turboelevador que conduce a la Cubierta 1 para salir del nivel.

MISIÓN 2

Objetivos

- Encontrar el inductor de isotolinio
- Restaurar el generador auxiliar
- Dirigirse a las instalaciones exteriores
- Buscar los artefactos bayorianos
- Acudir a la reunión en el interior del Templo

NIVEL 3

1 Una vez superada la primera misión, aparecerás en el Defiant con tu equipo. Si quieres, puedes hablar con todos los perso-



najes para informarte sobre la siguiente misión. También puedes darte una vuelta por todo el Defiant. En cualquier caso, cuando estés listo para salir, baja al piso inferior utilizando el ascensor de la sala de mando y atraviesa las compuertas redondas de enfrente. A continuación verás una secuencia de vídeo y comenzará la segunda misión.

2 Aparecerás en un escenario bastante oscuro. Enciende tu linterna de muñeca y avanza por la izquierda para dar con una salida. Sube las escaleras y salta donde faltan algunos peldaños para alcanzar la zona más alta. Allí hay dos puertas: la del fondo conduce a un montacargas y la de la izquierda a una habitación. Entra en esta habitación para encontrar una tarjeta de servicios sobre las cajas de la derecha. Después intenta activar la consola que hay al fondo a la izquierda: no funcionará. Habla por radio con O'Brien para saber qué pasa (necesitas un inductor de isotolinio para hacerla funcionar, lo que se sumará a tu lista de objetivos). Justo a la derecha de la consola que no funciona hay una especie de habitación con una máquina en la que hay un extraño agujero. En este agujero deberás insertar el inductor cuando lo encuentres, para hacer funcionar la consola que activa el generador auxiliar.

3 Sal de esta habitación y ve a la otra puerta para montar en el ascensor del fondo (el interruptor está en la pared derecha). Arriba, cruza la puerta para ver tres caminos posibles: el pasillo de la derecha, que conduce al montacargas que lleva a la zona exterior, el pasillo de la izquierda, que quedará bloqueado por rocas cuando te acerques, y la puerta del centro, que se abre con la tarjeta de servicios. Ve primero por la derecha. Al llegar al montacargas, observarás que no funciona. Habla con Dax y con O'Brien, que te explicarán que deberás reparar el generador auxiliar que viste al principio si quieres que el ascensor funcione, y para ello te hará falta el Inductor (otro objetivo nuevo).

4 Retrocede e intenta ir por el corredor izquierdo. Caerán algunas rocas que te cerrarán el paso. Ve entonces a la puerta cen-



tral y usa la tarjeta de servicios para entrar. En esta habitación hallarás el Inductor y un Hipospray. Vuelve con el inductor al piso inferior e insértalo en el generador. Activa la consola y regresa al montacargas del piso de arriba, que ya funcionará.

Objetivos

- Retirar la carga
- Dirigirse a las instalaciones exteriores
- Buscar artefactos bayorianos
- Reunión en el interior del Templo

NIVEL 4

1 Una vez abajo, sal por la puerta. Una especie de jabalí gigante te embestirá. Acaba con él y avanza para ver la habitación que hay más allá. Al fondo de la pasarela en la que te encuentras hay una carga que te impide continuar. Quitarla de allí será uno de tus nuevos objetivos.

2 En la zona de la derecha hay dos puertas que requieren una tarjeta de mando (todavía no la tienes). A tu izquierda encontrarás otra puerta que se abre con la tarjeta de servicios (ésta sí que obra en tu poder). Pasa por aquí y avanza por la derecha hasta el fondo. Encima de una de las cajas del final hallarás una tarjeta de ingeniería. Recógela y continúa por el pasillo opuesto, hasta que alcances unas escaleras. Sube por ellas y, una vez arriba, activa la consola del fondo (aparta la silla con un par de disparos). La grúa de la primera zona recogerá la carga que obstaculizaba la pasarela.



3 Entra por la puerta central del corredor inferior con la tarjeta de servicios para encontrar las puertas principales de las instalaciones, que están cerradas. O'Brien te llamará para decirte que no es necesario abrirlas, ya que continuarás por una entrada subterránea. Así pues, vuelve a la zona de la grúa y las dos puertas cerradas del principio.

4 Usa la tarjeta de ingeniería para abrir la compuerta que hay al fondo de la pasarela en la que antes estaba la carga. Allí verás un nuevo montacargas. Úsalo (el interruptor está en la pared del fondo) para bajar a la zona siguiente y sal de él para terminar el nivel.

Objetivos

- Abrir el Obelisco
- Buscar más artefactos bayorianos
- Bajar muros de los obeliscos inferiores
- Reunión en el interior del templo

NIVEL 5

1 Pasa por la puerta y avanza hasta el fondo en la siguiente zona. Encontrarás un corredor bloqueado por rocas y, justo delante de él, una extraña máquina láser de demolición. Esta máquina no funciona, porque le falta un inductor: lo encontrarás en la habitación de al lado, tras la verja. Tómalo, insértalo en la máquina y actívala para destrozar las rocas que no te dejan continuar.

2 Pasando por este túnel, accederás a una especie de cueva con un enorme agujero en el suelo. Déjate caer por él y continúa por el pasillo inferior hasta ver el templo. Precioso, ¿eh?

3 Avanza por el pasillo central hasta toparte con dos enemigos en una sala grande con una construcción central (si te desvías por los corredores laterales, podrías perderte). Esta construcción es un obelisco, y para activarlo, necesitas pulsar los cuatro interruptores que tiene alrededor en el orden correcto. Obanak te explicará que la solución debería estar cerca, y tiene razón: avanza por la escalera derecha hasta toparte con un enorme bloque de piedra. En él están grabadas las runas que figuran en cada uno de los cuatro interruptores, en el orden adecuado. Mirando el Obelisco desde la entrada del templo, la solución es: este, sur, norte y oeste.

4 Al accionar todos los interruptores correctamente, el bloque de piedra en el que estaban grabadas las runas desaparecerá, abriendo dos corredores nuevos. El de la derecha conduce a una habitación cerrada con otro obelisco y un bloque de piedra en la pared con una runa. Pulsa el único interruptor del obelisco para abrir el bloque y recoger en su interior uno de los artefactos bayorianos. Después, sigue por el otro pasillo y atraviesa las habitaciones siguientes hasta llegar a la fachada exterior del templo.

5 Sube por la cuesta y sigue por las escaleras de la zona central. Verás que se trata de una nueva entrada al templo. Pero antes de entrar, avanza por la cornisa izquierda (bordeando la escalera) y entra en la sala que hay al fondo, a la derecha. Allí, sobre una construcción de piedra, darás con el segundo de los artefactos que buscas. Tómalo y entra al templo.

6 Verás dos obeliscos, uno a la a izquierda y otro a la derecha. Sobre cada uno de ellos hay una ventana y al fondo de cada ventana, se puede ver una estatua. Habla con Obanak por radio y entra en la habitación de al lado. Se añadirá a tu lista de objetivos uno nuevo: bajar los muros exteriores de los obeliscos. Sal y ve por la derecha, sin bajar por la escalera. Observarás que hay dos pilares con antorchas encendidas en lo alto: entre estos pilares hay un bajorrelieve con un hueco. Acércate a él y habla con Obanak. Introduce en el hueco una de las reliquias y entra por la puerta que se abrirá. Sube por las escaleras de la derecha para dar con la estatua que veías por una de las ventanas de abajo. Justo al lado hay un interruptor: púlsalo. La estatua girará y el obelisco de abajo dejará al descubierto dos interruptores que antes no se veían.







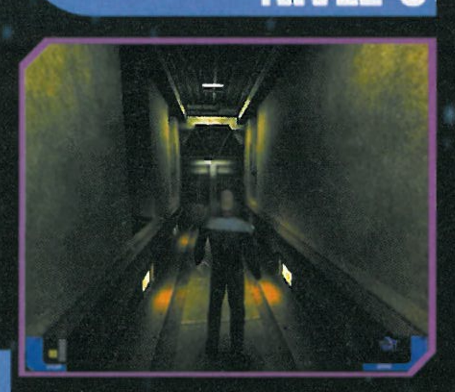
7 Regresa a la fachada y repite el procedimiento con el bajorrelieve que hay al otro lado de la entrada al templo para girar la segunda estatua y liberar los interruptores del segundo obelisco (también se retirará el bloque del fondo, dejando ver un bloque distinto más allá). Después, vuelve a entrar y pulsa los interruptores en el orden adecuado, indicado en el nuevo bloque que se ve al fondo: primero, el interruptor trasero del obelisco izquierdo; segundo, el delantero del obelisco derecho; tercero, el delantero del obelisco izquierdo y, por último, el trasero del obelisco derecho. El nuevo bloque se elevará, dando acceso a otra zona. Ve por allí para salir del nivel.

MISIÓN 3

Objetivos

- Alcanzar a Dejar
- Encontrar el espirador
- Acceder al procesador de residuos
- Acceder a la cubierta de carga

NIVEL 6



1 En la secuencia introductoria comprobarás que Dejar es una traidora e intentará escapar con uno de los orbes. Tu único objetivo, por ahora, será capturarla antes de que escape. Atraviesa el pasillo de delante y ve hasta la puerta de enfrente. Está bloqueada. Ábrela accionando la consola verde de la derecha. Después, activa la consola verde del otro extremo de la habitación para abrir los conductos de ventilación del procesador de residuos. Como estos conductos están llenos de gas, te hará falta una máscara para respirar. La encontrarás después. Ahora, se habrán añadido a tu lista de objetivos dos nuevos: encontrar un respirador y acceder al procesador de residuos.

2 Atraviesa la puerta que acabas de abrir con la primera consola para dar con un nuevo pasillo. A la derecha hay una puerta cerrada; delante, un corredor lleno de computadoras, y a la izquierda, otro pasillo. Entra en la zona de computadoras para activar una consola verde y abrir la puerta cerrada de la derecha. Después ve por el pasillo que antes has dejado a la izquierda. Dax te dirá que hay detectores de movimiento que pueden dispararte, y el primero está al final de este corredor. Activa la consola verde del fondo y vuelve para pasar por la última puerta que te queda, la que has abierto hace un momento.

3 En la habitación siguiente, activa la consola de la plataforma superior para mover la vagoneta que hay abajo. Eso te permitirá atravesar la puerta del fondo (donde estaba antes la vagoneta). Hazlo para ver una secuencia de vídeo y después entra a la habitación de la derecha para pasar a la sala de computadoras del fondo. Allí, habla con O'Brien, que te explicará cómo deshacerte de la barrera láser que bloquea la puerta por la que se ha ido Dejar (en un armario hallarás un rifle disruptor).

4 Elimina el escudo de la puerta con el Tricorder y el fáser. Pasa a la habitación de más allá y recoge el chip isolineal que hay en la consola del fondo, a la derecha. La puerta siguiente está cerrada, así que deberás retroceder.

5 Vuelve hasta el principio y entra por los conductos de ventilación que abriste (alguno de los soldados con los que te has topado hasta aquí debía tener el respirador, úsalo). Avanza hasta la primera habitación y sigue por la izquierda para subir por la escalera de mano. Sal por el agujero de la pared y habla con O'Brien para explicarle que la cubierta de carga está cerrada. El objetivo de abrirla se añadirá a tu lista, pero no durará mucho: inserta el chip isolineal que encontraste antes en la consola de esta habitación. La puerta de la cubierta de carga se abrirá. Sal por allí, atraviesa el pasillo siguiente y entra en la sala del fondo. El nivel terminará y verás en una secuencia de vídeo cómo Dejar consigue escapar.



MISIÓN 4

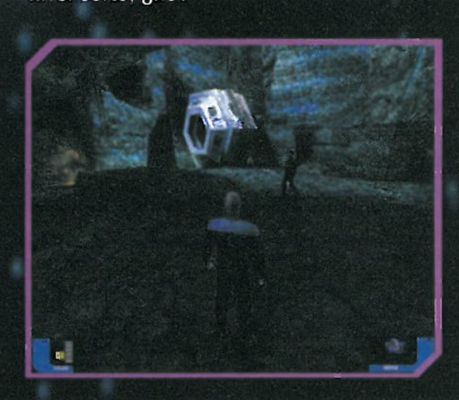
Objetivos

- Buscar supervivientes
- Localizar las balizas de auxilio
- Dirigirse al lugar de la colisión
- Recuperar el orbe

NIVEL 7

1 La misión comienza en un lugar un tanto inhóspito. Ármate y ve con cuidado, porque hay multitud de pájaros venenosos. Entra en la nave que verás para recoger un respirador y luego continúa por las rocas de la derecha. Tras la secuencia de vídeo en la que hieren al alférez que te acompañaba, baja por las rocas por las que has venido y sigue por la cueva que se abre a la derecha.

2 Atraviesa la zona con agua a nado para llegar al fondo de la cueva. Allí darás con una de las balizas de auxilio. Desactívala y sigue por el fondo para llegar a una zona de plataformas algo complicada. Salta hasta las rocas del fondo y dispara a la piedra que hay al lado de una enorme columna de roca. La columna caerá y te servirá como puente para pasar a una plataforma más alta. Sigue por allí y, al final de esta cueva, dispara a las rocas para poder pasar. Un nivel corto, ¿no?



Objetivos

- Buscar supervivientes
- Localizar las balizas de auxilio
- Dirigirse al lugar de la colisión
- Recuperar el orbe

NIVEL 8

1 Baja por la cuesta de roca hasta el agua del fondo. En el centro de esta zona hallarás otra baliza de auxilio. Desactívala y sube por la cuesta de la izquierda hasta lo alto de la montaña. Kira te hablará por radio cuando estés arriba. Entra en la nave estrellada para recoger un lanzagranadas con munición y una célula de fáser. Equípate con el lanzagranadas y baja por las plataformas de la derecha para entrar por la cueva que verás delante. Al final de esta cueva, encontrarás un área de plataformas. Salta por las de la derecha para alcanzar un escudo protector. Después baja hasta el fondo y vuelve a recorrer el mismo camino hasta la zona de plataformas y sigue entonces por las de la izquierda.

2 Atraviesa la cueva siguiente hasta volver a un área con agua. Un poco más allá hay una nave medio hundida y, justo al lado, otra baliza de auxilio que desactivar. Cuando estés listo, equípate con el fusil de Plasma o el fáser y con la linterna de muñeca. Nada hacia la zona central y sumérgete para bucear por el agujero del fondo. Ésta es una cueva submarina enorme y probablemente el oxígeno se te acabe antes de llegar al final. Bucea por el único camino posible y, cuando veas una bifurcación, sigue por la izquierda para acabar el nivel.

Objetivos

- Buscar supervivientes
- Localizar las balizas de auxilio
- Dirigirse al lugar de la colisión
- Recuperar el orbe

NIVEL 9

1 Sal del agua y sube por las plataformas de roca para salir por el fondo. Allí verás la nave accidentada que estabas buscando durante los niveles anteriores, el Ulises. Usa



el Tricorder para dar con otra baliza cercana y desactívala. Después, baja al agua y nada por la izquierda. Camina sobre la nave hasta dar con unas rocas a la izquierda por las que puedes subir. Al final de estas rocas encontrarás otra baliza. Desactívala.

2 Regresa a la nave y camina por ella para dejarte caer al agua por el otro lado. Al fondo del escenario, bajo la nave y sobre unas rocas, hallarás la última baliza de auxilio. Cuando la hayas desactivado vuelve nadando al borde de la nave y sube por la cubierta hasta el fondo a la izquierda. Una vez allí, activa el Tricorder, que te indicará la localización de las tres terminales para abrir manualmente la escotilla. Acciónalas y déjate caer por la escotilla abierta.

Objetivos

- Reactivar el reactor auxiliar
- Encontrar el chip de ingeniería
- Reparar el bastidor de chips dañado
- Recuperar el orbe

NIVEL 10

1 Este escenario es enorme, aunque en realidad no puedes perderte. Baja por las plataformas hasta el suelo y avanza entre los bloques hasta encontrar otro hangar (como el que hay debajo de donde ha empezado el nivel).

2 Este segundo hangar tiene un agujero en el suelo: déjate caer por él y busca una escalera de mano. Sube por ella hasta el siguiente piso, recoge el fusil Polaron y los ítems que hay cerca (búscalos con el Tricorder) y continúa subiendo por la otra escalera de mano. Una vez arriba, sigue por la cornisa hasta ver una especie de puente roto. Este puente aún cuenta con un hierro que llega hasta el otro lado de la habitación. Avanza sobre este hierro intentando no caerte y entra por la puerta del final.

3 Encontrarás dos habitaciones, cada una con dos pisos. Baja a la del fondo e intenta activar la consola que verás a la izquierda. No funciona sin activar primero el reactor. En cuanto lo hagas, ve a la derecha en esta misma habitación e intenta activar la consola verde de la pared. Se añadirán a tu lista de objetivos dos nuevos: localizar un chip de ingeniería y reparar el bastidor de chips dañado.

4 Cerca, en otra pared, hay un armario que puedes abrir con un interruptor. Púlsalo para dar con algunos cargadores y el chip de ingeniería que necesitas. Insértalo en el bastidor (la última consola que has visto) para cumplir los dos objetivos a la vez. Después, ve a la primera consola que has intentado usar y actívala. Ahora el reactor auxiliar ya funcionará. Las luces se encenderán y podrás salir a la zona de antes, usando las puertas que antes estaban bloqueadas.

5 Repite todo el camino hasta el puente roto por el que has cruzado toda la zona. Pero esta vez, en lugar de entrar por la puerta del fondo, sigue por la derecha y cruza el otro puente roto que encontrarás. Finalmente darás con una puerta cerrada que tiene un interruptor verde al lado. Acciónalo y la puerta se abrirá. Cruza el pasillo siguiente y, en la bifurcación, sigue por la izquierda hasta salir por el agujero del final. Allí empieza el siguiente nivel.



Objetivos

- Encontrar el chip de mando
- Programar el chip de mando
- Acceder al laboratorio de biofísica
- Recuperar el orbe
- Encontrar una salida

NIVEL 11

1 Avanza por el corredor hasta que veas un agujero en el suelo. Toma aire, porque está lleno de agua y vas a tener que bucear un poco. Sigue por el pasillo submarino has-



ta el final y, cuando des con un área circular, sube a la superficie. Sal por la puerta y asciende por la rampa de hierro.

2 Atraviesa el pasillo siguiente y déjate caer por el agujero del final. El suelo se quebrará bajo tus pies y aparecerás en un nuevo corredor. Avanza hasta el final, acaba con los enemigos y abre el armario de la izquierda para recoger algunos objetos. Después, acércate a la puerta grande del fondo, la que tiene un cartel rojo. No podrás abrirla, y se añadirán tres nuevos objetivos a tu lista: localizar un chip de mando, programarlo y acceder al laboratorio. Sal por el pasillo que te queda en esta habitación y avanza hasta una enorme zona llena de agua. Sal a la superficie y nada hasta encontrar una especie de columna con una escalera. Sube para encontrarte con varias pasarelas y dos construcciones gigantes.

3 Estas construcciones son circulares y cada una tiene una sala principal y una especie de almacén contiguo. En la sala principal de una de ellas está el impresor de chips y en el almacén de la otra encontrarás el chip isolineal de mando que te hace falta. Así pues, recoge el chip, prográmalo con el Impresor de chips y regresa a la habitación de la puerta con el cartel rojo. Para hacerlo, deberás usar la salida de la pasarela rota y saltar hasta el pasillo que se ve más abajo, a la derecha.

4 Inserta el chip de mando ya programado en la consola central de la habitación. El programa se pondrá en funcionamiento y, pasados unos segundos, la puerta del cartel rojo se abrirá. Entra en el laboratorio y activa la consola grande del fondo. Bajará el campo protector del orbe. Al cogerlo, tendrás un nuevo objetivo que cumplir: encontrar una salida de la nave. Abre la puerta grande de la izquierda usando la consola de al lado y abandona el laboratorio.



5 Avanza hasta la habitación llena de ordenadores del fondo y sube por la rampa para alcanzar con un salto el piso superior. Cuando llegues, sal por la única puerta que verás y sigue el pasillo hasta un cruce. Continúa por la izquierda hasta la última esclusa de la derecha. Observarás que está medio abierta: agáchate e intenta entrar para acabar de abrirla y pasar. Se activarán las alarmas y llamarás por radio a tu equipo. Salta a la habitación inferior y utiliza la escalera del fondo para salir del nivel. En la secuencia de vídeo, todo tu equipo será capturado por los malos...

MISIÓN 5

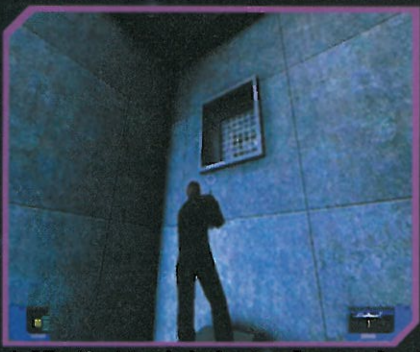
Objetivos

- Escapar del bloque de interrogatorios
- Encontrar la tarjeta de acceso del nivel 2
- Acceder a las estaciones de vigilancia
- Dirigirse a la torre de control
- Recuperar el control del U.S.S. Defiant

NIVEL 12

1 Comienzas sin objetos ni armas, pero eso no durará mucho. Sube por la escalera de mano donde hay un tipo que te aconseja rendirte. Dale una buena paliza y, después, recoge el arma de electrocución que hay en la repisa de al lado. Equípate con ella y sube por la escalera del lado opuesto. Electrocuta a la mujer que hay allí para obtener la tarjeta de acceso de nivel 1 y activa la consola de la derecha. La puerta de abajo se desbloqueará.

2 Sal y elimina a los enemigos que vendrán a por ti. No te entretengas demasiado, porque los soldados continuarán llegando mientras suene la alarma. En esta sala hay dos habitaciones laterales y, en la pared derecha, un lector de tarjetas. Usa la tarjeta de acceso del nivel 1 en este lector para desactivar la alarma. Así dejarán de venir soldados y podrás moverte con tranquilidad. Baja a la habitación lateral de la derecha usando el interruptor y sube a la cama que hay abajo. Desde la cama alcanzarás al hueco de ventilación que hay en la pared. Rompe la reja y entra en el conducto de ventilación.



3 Avanza por la izquierda hasta el final y sube por la escalera de mano que hay al fondo. Desde la plataforma superior, salta a la del otro lado y sigue hasta ver a tu izquierda un túnel con luz roja al fondo. Ve hasta la zona iluminada de rojo y déjate caer por el agujero. Acaba con el soldado que hay allí y ve a la pared opuesta para intentar abrir la puerta. Se añadirán a tu lista de objetivos dos nuevos: encontrar la tarjeta de acceso de nivel 2 y acceder a las estaciones de vigilancia.

4 Súbete a uno de los ascensores de la izquierda para bajar al piso inferior. Elimina a todos los soldados y recoge la tarjeta de acceso de nivel 2 que tenía uno de ellos. Cuando la tengas, sube y abre la puerta. En la siguiente habitación verás dos escaleras y una puerta: cada escalera conduce a un armario. Abre estos armarios con la tarjeta de nivel 2 para recuperar el fáser y el Tricorder. Después, continúa por la puerta.

5 La siguiente habitación cuenta con dos puertas cerradas y una abertura con un escudo láser. Usa el Tricorder para encontrar el generador del campo que hay en la habitación de más allá. Averigua la frecuencia y usa el fáser para eliminar el generador. Después, usa el interruptor del fondo para hacer subir el ascensor de al lado, monta en él y baja. Atraviesa la zona siguiente y sube por las escaleras para activar una consola doble que abrirá la compuerta inferior.

6 En la habitación de después una máquina de carga te impedirá continuar por la derecha. Sube por las escaleras del fondo y activa la consola doble para mover la máquina. Pasa por allí y utiliza el ascensor para subir a otra planta.

7 Una vez arriba te atacarán un par de enemigos. Verás una sala a cada lado. En una de ellas hay un fusil Polaron, y en la otra, una consola doble. Actívala para abrir una esclusa en el piso de encima. En esta habitación también hay una escalera de mano para subir a la esclusa, pero una trampilla cerrada al final de la escalera te impide subir al techo. Así pues, ve a la otra habitación y sube por la escalera. Sal por al agujero de la pared y cuélgate de la tubería que cruza la habitación. Desde la tubería, salta a la cornisa de más allá y entra por el agujero del final a la habitación de la esclusa.

8 La esclusa abierta conduce a una serie de túneles que deberás atravesar. Sube por la escalera que encontrarás y sal por la tapa de ventilación del final. Todas las puertas de las paredes de la habitación siguiente estarán cerradas, de modo que deberás entrar en la zona central y activar la consola. Un ascensor bajará. Monta en él y ve al piso de arriba.

9 En el área siguiente, sonará la alarma. Pasa a la habitación del fondo para desactivar la alarma con la tarjeta de nivel 2. Después, ve a la izquierda y usa la consola verde para hacer que baje un ascensor. Monta en él y, una vez arriba, activa el panel del fondo de la cuádruple consola central. Habrá una breve secuencia y serás teletransportado a otro escenario. Luego sube por las escaleras de la derecha y sigue por la puerta de la izquierda en cuanto alcances la pasarela superior. Verás una sala llena de ordenadores: activa el más brillante para liberar al Defiant de sus anclajes y recoge la tarjeta de acceso de nivel 3 que tenía una mujer de esta habitación. Una puerta se abrirá en el piso más bajo. Ve al principio del nivel y sigue por la escalera de mano. En la habitación con tres puertas sigue por la que se acaba de abrir. Un enemigo te indicará cuál es.

10 Al fondo de este larguísimo corredor, hallarás un ascensor que baja hasta el Defiant. Una vez abajo, abre la puerta con la tarjeta de acceso de nivel 3 y entra. ¡Por fin en tu nave!



Objetivos

- Reparar sistemas de impulso
- Derivar energía
- Recuperar el control del puente
- Introducir el chip de ingeniería en el bastidor

NIVEL 13

1 Avanza por el pasillo central hasta el fondo. Verás cuatro oberturas bloqueadas por muros láser y ningún generador de Campo que destruir. Al fondo del corredor hay dos pequeñas despensas a las que puedes entrar y en la derecha hay una ventana. Sal por ella y sigue el único camino posible por los conductos de ventilación hasta llegar a otra ventana.

2 Atraviésala para encontrarte en uno de los pasillos bloqueados por muros láser que viste al principio. Avanza por este corredor hasta dar con una consola casi al final y actívala. Se abrirá un corredor perpendicular. Sigue por él y entra en el hangar de la derecha. En la habitación contigua, sube por las escaleras, pasa a la habitación anterior y entra en la sala lateral, donde te encontrarás con una mujer. Acaba con ella y activa la computadora del fondo. Se abrirá una ventana en el hangar: sigue por allí.

3 Sube por la escalera y baja por la de más allá. Encontrarás una serie de corredores que se comunican entre sí. Puede que te hagas un pequeño lío al principio, pero enseguida reconocerás las habitaciones por las que has pasado, ya que cuentan con suelos y puertas diferentes.

4 En la zona de pasillos con una línea blanca en el suelo, junto a una barrera láser, encontrarás una puerta. Pasa por ella y por la de más allá para encontrar la sala del núcleo de curvatura. Si te acercas a la consola central, verás que el núcleo está desactivado. En esta habitación encontrarás un chip de ingeniería sin programar. Tómalo y regresa a los pasillos para buscar una puerta de color rojo con franjas grises (hay dos, pero ambas conducen a la sala del reactor de impulso). Entra y pasa a la habitación contigua, donde está el impresor de chips. Introduce el chip de ingeniería para programarlo y se sumará a tu lista un nuevo objetivo: introducir el chip en el bastidor.

5 Sal de esta sala y baja por la escalera. Inserta el chip en la consola amarilla para poner en marcha el reactor de impulso. Después, regresa por los pasillos a la sala del núcleo de curvatura y activa la consola central del núcleo. Una compuerta se abrirá en el piso superior. Sal por allí para acabar el nivel.



Objetivos

- Programar el chip de mando
- Acceder al puente
- Recuperar el control del puente

NIVEL 14

1 Otra zona de pasillos algo enrevesada. Abre todas las puertas que puedas para familiarizarte cuanto antes con el entorno. En una habitación encontrarás un impresor de chips y, en otra, un lector de chips. Pronto darás con un corredor curvado como los del nivel anterior. En él hay dos ventanas que te permitirán entrar en los conductos de ventilación. En la sala a la que llegarás por la ventana derecha hay un chip de mando sin programar (programarlo será tu nuevo objetivo). La ventana izquierda acaba en un túnel sin salida. Ignórala.

2 Regresa al principio del nivel para programar el chip de mando en el impresor (búscalo con el Tricorder si no recuerdas dónde estaba). A continuación, usa el chip para pasar por la puerta con el lector que lo requiere. En la secuencia de vídeo siguiente, tu personaje usará el ordenador del Defiant para teletransportar a sus compañeros y todos volveréis a casa juntos.

MISIÓN 6

Objetivos

- Activar el trineo de carga
- Infiltrarse en la base
- Recuperar el orbe

NIVEL 15

1 Este nivel es corto, pero muy difícil. Hay minas gravíticas y torretas de vigilancia por todas partes, además de enemigos. Sé cauteloso y utiliza el modo francotirador para verlo todo con antelación, además del Tricorder.

2 Avanza por las rocas hacia la derecha, bajando cuando no puedas continuar por arriba, hasta el final, donde encontrarás una torreta de vigilancia. Cuando llegues allí, sube por la derecha para encontrar un almacén. Allí está la entrada por la que te infiltrarás en la base enemiga.

3 En esta zona, además del almacén, verás una altísima torre de control. En ella encontrarás a un tipejo con un pase militar de nivel 1. Arrebátaselo para desactivar la alarma con el lector de pases que hay allí mismo. Después, baja y cruza el puente. Verás una enorme construcción y, al lado, una especie de plataforma con cajas. Ése es el trineo. Sube a él por la rampa y activa el ordenador con el pase militar de nivel 1. En la secuencia de vídeo, el trineo te llevará hasta el almacén cerrado del otro lado del puente. ¡Ya te has infiltrado!

Objetivos

- Encontrar la tarjeta de acceso de nivel 2
- Acceder a estación de proceso de Torón
- Cerrar el Procesador de Torón
- Infiltrarse en el centro de investigaciones
- Recuperar el Orbe

NIVEL 16

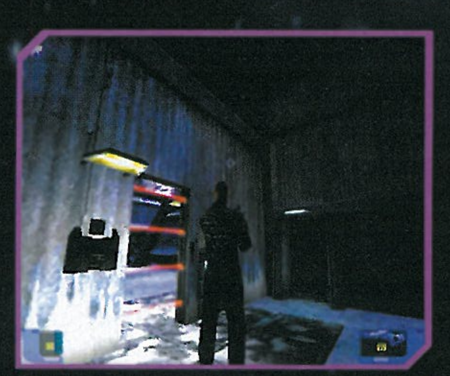
1 Antes de moverte, destruye la cámara de vigilancia que hay justo enfrente, en lo alto. Después, sal del almacén en el que estás. Puedes usar tanto la puerta pequeña de la derecha como la grande por la que ha entrado el trineo.

2 Una vez fuera, atraviesa la zona hasta llegar a una obertura bloqueada por una pared láser. Usa el interruptor de la izquierda para desactivar el láser durante unos segundos y entrar. Después, usa el Tricorder para evitar a los enemigos.

3 Al fondo de esta zona encontrarás un lector de tarjetas que te pide un acceso militar de nivel 2. Como no lo tienes aún, encontrar esa tarjeta será tu nuevo objetivo. En la otra punta de esta zona hay una abertura bloqueada por rayos y con un lector de tarjetas al lado. Para desactivar los rayos, usa el pase de nivel militar 1. Si te descubren y salta la alarma, desactívala con el lector que hay en una de las esquinas.

2 En la zona siguiente, sal por la esquina del fondo para dar con el escape de gas Torón y habla por radio con Dax y Garak. Después regresa a la zona anterior y busca el pase de nivel 2 (lo encontrarás en el suelo, en alguna parte). Cuando lo tengas, vuelve al área donde viste la puerta que te pedía este pase y entra. Habla con Dax y Garon de nuevo. Usa el Tricorder para calcular la frecuencia de ondas del escudo que hay en la ventana del generador y, después, usa el fáser para destruirlo. El escape de gas Torón quedará libre y podrás bajar por las escaleras del conducto.

3 Este conducto vertical te llevará a otro horizontal. Sigue por él hasta ver dos túneles nuevos a los lados, pero no te acerques a la zona del fondo, porque hay gas venenoso. Las dos nuevas tuberías están cerradas con una reja y una barrera láser. Pulsa los interruptores para abrir las rejas, aunque la del tubo de la izquierda no se abrirá. El conducto de la derecha dejará al descubierto la pared láser. Usa el modo francotirador para ver lo que hay al fondo de este pasillo, que no es otra que una nueva barrera láser. A la derecha de la que tienes al lado, detrás de la pared, está uno de los generadores de escudo. A la izquierda, tras la pared del fondo, está el segundo generador. Cada uno de ellos cuenta con una frecuencia de ondas diferente y cada uno corresponde a una barrera láser. Averigua la frecuencia del generador más cercano y equípate con el fáser. Entonces, dispara al escudo del fondo para hacer rebotar el láser y destruir el Generador más cercano (afina tu puntería).



4 Cuando aciertes el tiro, el primer escudo desaparecerá y podrás avanzar hasta el segundo. Pégate a la pared derecha para ver el generador en el muro izquierdo. Igual que antes, calcula la frecuencia de ondas y dispara al segundo generador. Al destruirlo, podrás seguir avanzando. Déjate caer por el agujero del fondo para pasar al siguiente nivel.

Objetivos

- Entrar en el Centro de Investigaciones
- Cerrar las redes de vigilancia
- Desactivar el campo disruptor
- Recuperar el chip isolineal principal
- Acceder al laboratorio de biofísica
- Recuperar el orbe

NIVEL 17



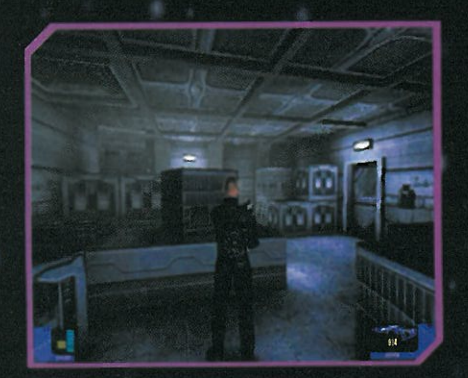
1 Déjate caer por la rejilla del fondo y recoge el rifle disruptor de la derecha. Después, usa la tarjeta militar de nivel 2 para salir por la puerta. Llegarás a un área de pasillos algo complicada. Los dos pasillos del principio (a izquierda y derecha) forman un gran cuadrado, de modo que se comunican. Si vas por la izquierda, pronto verás una puerta que requiere una tarjeta militar de nivel 3 y más allá unas escaleras azules. Si vas por la derecha, verás un corredor diagonal que sigue por la derecha, donde hay un logotipo con forma de interrogación. Un poco más allá, siguiendo por la izquierda, darás con las mismas escaleras azules a las que se llegaba por el primer pasillo izquierdo.

2 Nada más subir las escaleras azules, verás otro logotipo como el de antes, a la izquierda. Ignora por ahora el corredor que

hay frente a este último logotipo y sigue el pasillo hasta ver otras escaleras azules que suben en diagonal por la izquierda. Entra en la sala de ordenadores y sal por la puerta de nivel 2 del fondo. Pronto verás una enorme consola en la pared derecha: desactívala para apagar las cámaras de vigilancia y sal por donde has venido. Enfrente de la sala de ordenadores de las escaleras diagonales hay otra sala con computadoras. Entra y desactiva las consolas de la derecha y la izquierda para apagar el campo disruptor. Los rayos del corredor al que llevaba el primer pasillo desaparecerán.

3 La alarma habrá saltado y un par de campos de fuerza te impedirán abandonar la zona. Vuelve a la habitación de ordenadores y ve hasta la consola grande con la que has desactivado las cámaras de vigilancia. Justo encima hay una reja: salta para abrirla y entra en los conductos de gas. Sigue hasta el final, donde caerás por un agujero. Sal por la trampilla y utiliza la tarjeta militar de nivel 2 para salir del almacén al que llegarás. Desde allí, ve por la derecha para seguir por el pasillo del primer logotipo y cruza el corredor de los rayos que desactivaste con las dos consolas de antes. Al fondo hallarás una sala: recoge el chip isolineal de la computadora de la derecha y vuelve a la zona de corredores.

4 Sigue el corredor de la escalera azul sin desviarte hasta que llegues a una escalera blanca. Avanza hasta el fondo para montar en un ascensor y acabar el nivel.



MISIÓN 7

Objetivos

- Eliminar la amenaza grigari
- Dirigirse al laboratorio

NIVEL 18



1 Obanak te traicionará en la secuencia de vídeo que verás ahora y escapará en busca del tercer orbe. Después, volverás al Defiant. Pero esta vez, de camino al piso inferior, el ascensor se estropeará.

2 Sal por la puerta y ve por la izquierda (por la derecha llegarás a la misma zona, pero deberás saltar una trampilla rota). Activa la consola central para desbloquear las puertas laterales de los dos pasillos que hay a ambos lados del ascensor. Entra en estas salas para acabar con los grigari que hay dentro y luego vuelve a la sala de la consola con la que has abierto las habitaciones laterales.

3 Continúa por la puerta del fondo y baja las escaleras. Sube por las que hay al otro lado y repite el procedimiento: avanzar por todos los pasillos eliminando a todo bicho viviente. Algunas rejas del suelo se romperán y te harán caer a corredores encharcados. No te preocupes demasiado por eso, ya que podrás volver a subir por las pasarelas rotas de una de las bifurcaciones. Asegúrate de llevar activado el Tricorder todo el tiempo para que los grigari no te pillen por sorpresa.

4 Después de unas cuantas vueltas por los pasillos, accederás a un corredor con varias puertas cerradas y sin luz eléctrica. Es el único en el que necesitarás encender la linterna, no tiene pérdida. Cuando estés allí, si ya no te quedan grigaris que eliminar, activa el interruptor del fondo y monta en el ascensor de al lado. ¡Nivel superado! Sí, así resumido parece corto e incluso fácil, pero la verdad es que cuesta lo suyo.

Objetivos

- Eliminar amenaza Grigari
- Dirigirse al laboratorio

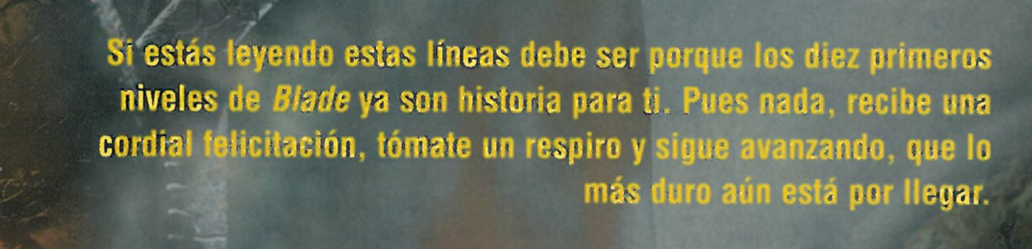
NIVEL 19

1 Avanza sin parar atravesando todas las habitaciones y acabando con todos los alienígenas. Ignora las trampillas, porque en los túneles de ventilación no te toparás con ningún enemigo. Después de un rato llegarás a una sala oscura en la que te esperan dos grigari. Cuando por fin acabes con ellos, vendrán tres aliens más pequeños. Elimínalos, activa el interruptor de la puerta del fondo y sal por allí.

2 Verás una pequeña secuencia de un alienígena armado con un cañón de energía electromagnética. Acaba con él y continúa por la puerta del fondo, pero no te acerques a los ventiladores laterales, porque podrías ser absorbido por ellos.

3 La habitación siguiente está llena de grigaris armados con cañones de energía electromagnética y cañones de plasma. Acaba con todos ellos y entra en la habitación lateral, donde te encontrarás con... ¡Obanak! O con el «Dios» en el que se ha convertido, gracias a los orbes bayorianos. ¿Listo para la batalla final?

4 Los ataques de Obanak son terriblemente potentes: bolas de fuego capaces de modificar su trayectoria cuando te mueves. Casi podría decirse que te persiguen, aunque su capacidad de movimiento es menor que la tuya. Dicho de otro modo, de lo que se trata es de que no pares de moverte en círculos por la parte central de la habitación. Las bolas de fuego de Obanak no podrán alcanzarte si no dejas de correr. Usa el cañón de energía electromagnética que has quitado a los alienígenas de las dos salas anteriores. Si te mueves rápido, Obanak no debería durar mucho. Pero claro, cuando Obanak muera y los orbes sean destruidos, se habrá acabado el juego. ¿Listo para empezar de nuevo con otro personaje?



Si estás leyendo estas líneas debe ser porque los diez primeros niveles de *Blade* ya son historia para ti. Pues nada, recibe una cordial felicitación, tómate un respiro y sigue avanzando, que lo más duro aún está por llegar.

Si has superado todo lo anterior y sigues en plena posesión de tus facultades físicas y mentales, puede que estés incluso preparado para lo que te espera en la segunda parte del juego. Aunque puede que no, porque la dificultad de *Blade* va en aumento nivel tras nivel y llega a ser sencillamente terrorífica en los últimos. Los enemigos de rango superior que hasta ahora sólo te encontrabas al final del nivel te acechan en corredores angostos o agazapados tras las puertas. Vas a enfrentarte a tantos gólems y minotauros que el éxito en estos combates acabará dependiendo de factores como el espacio del que dispones para luchar.

Por si fuera poco, también los enemigos comunes han mejorado considerablemente su nivel de combate, que ahora va a ser muy similar al tuyo, y los combates contra dos o más rivales van a ser mucho más frecuentes. Pronto descubrirás que los combates finales no sólo son difíciles por sí mismos, sino sobre todo porque lo más probable es que llegues a ellos con muchos golpes encajados y un bajo nivel de vida. Un consejo útil es que te lo pienses dos veces antes de grabar la partida si tu vida no está al máximo.

Aunque no todo son inconvenientes, ya que en los últimos niveles podrás encontrar gran número de armas mágicas y aprenderás combos especiales con los que sacarles el máximo partido. Cuando deposites las tablillas en el lugar que les corresponde, te harás con el arma más poderosa del juego, la espada mágica de Ianna. Aquí tienes el recorrido del caballero por los últimos niveles.

BLADE

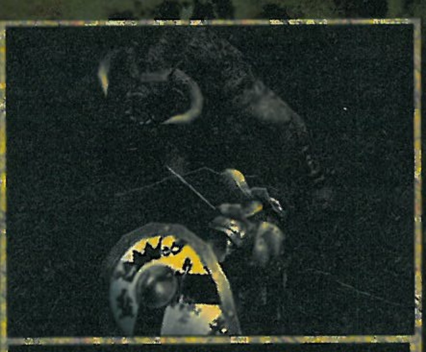
The Edge of Darkness

(2ª PARTE)


El caballero traidor que duerme tendrá un despertar así de desconcertante.

NIVEL 11
LA FORTALEZA DE NEMRUT

1 Al aparecer, sube por unas plataformas a la izquierda. Lucha contra dos caballeros traidores y consigue la llave del almacén. Abre la puerta del almacén. Sube por unas escaleras medio rotas, mata al caballero negro y cruza el patio abriéndote paso como puedas.
2 Salta a un patio anexo a través de cualquiera de los dos arcos góticos elevados que verás en la parte lateral. Elimina al guardián (que está dormido) y róbale la llave del patio. Activando la palanca que encontrarás a continuación se abre la puerta de acceso al patio.
3 Elimina a los tres caballeros traidores del patio y, si puedes, a los dos arqueros de las cornisas. Acciona la palanca que encontrarás en el cobertizo central. Sigue a través del rastrillo abierto y sube por las escaleras. Verás dos puertas. A la derecha vas a parar a la parte superior del cobertizo, donde lucharás contra dos caballeros traidores. Ve por la otra puerta y enfréntate al caballero que bloquea el paso.
3 En la estancia de la izquierda encontrarás una alabarda. Sal al pasillo, baja unas escaleras y verás que a tu derecha hay un hacha brutal. Vuelve al pasillo. Sigue por ahí, hasta que veas una puerta a tu izquierda y una escalera a tu derecha. Entra por la de la izquierda y elimina a dos caballeros traidores. Al fondo de la pasarela encontrarás una poción de poder.
4 Regresa a la escalera y bájala. Entra en el establo y liquida a un caballero traidor, luego abre la puerta de la izquierda y enfréntate a un minotauro. Dentro encontrarás una espada doble y una maza de combate escondidas en un barril. Luego mueve la palanca de tu izquierda, sal por la puerta que se abre y liquida al caballero del otro lado.
5 Ve por el patio, gira a la izquierda, pasa por delante de la puerta de un establo y entra en la estancia de tu derecha. Estás en un establo vacío en el que encontrarás raciones de comida. Sube por unas cajas metálicas hasta una pasarela y encontrarás a tu derecha una armadura media de enano y una armadura ligera de amazona.
6 Vuelve un poco atrás y entra en el establo que antes pasaste de largo. Te atacará un minotauro de muy alto nivel contra el que deberías usar una de tus pociones. Cuando lo mates se abrirá una puerta y serás atacado por dos caballeros traidores. De uno de ellos obtendrás la llave de cobre que abre una de las puertas de ese patio.
7 Una vez dentro, eliminas a un caballero negro que tiene una poción de vida completa. Luego cargas contra un par de caballeros negros más y obtienes la llave del palacio. Sigue el camino de tu derecha, pasa de largo por delante de la puerta cerrada y cuélate por la ventana que da acceso a la siguiente habitación. Allí encontrarás otra poción de vida completa y un escudo pequeño.


Otro minotauro. Como parece enfadado, será cuestión de darle verdaderos motivos para estarlo.

8 Regresa hasta la puerta del palacio y ábrela. Continúa por el pasillo luchando contra los caballeros negros. Al subir a una escalera, date la vuelta y mira arriba. Dispara una flecha al botón con una runa marcada. Accederás a otra de las tablillas después de superar una trampa. Regresa a las escaleras y avanza hasta que llegues a una armería.
9 Elimina al arquero de la izquierda y luego ve saltando por la cornisa hasta acceder al interior de la armería, donde hay un hacha de combate y una armadura media de caballero. Baja al patio, lucha contra la horda de esqueletos y recoge el amuleto que encontrarás allí.
11 Súbete en el montacargas y luego continúa por la pasarela. Verás dos torres y una puerta justo delante de ti.


Mira cómo se acobarda este imponente demonio de fin de nivel.

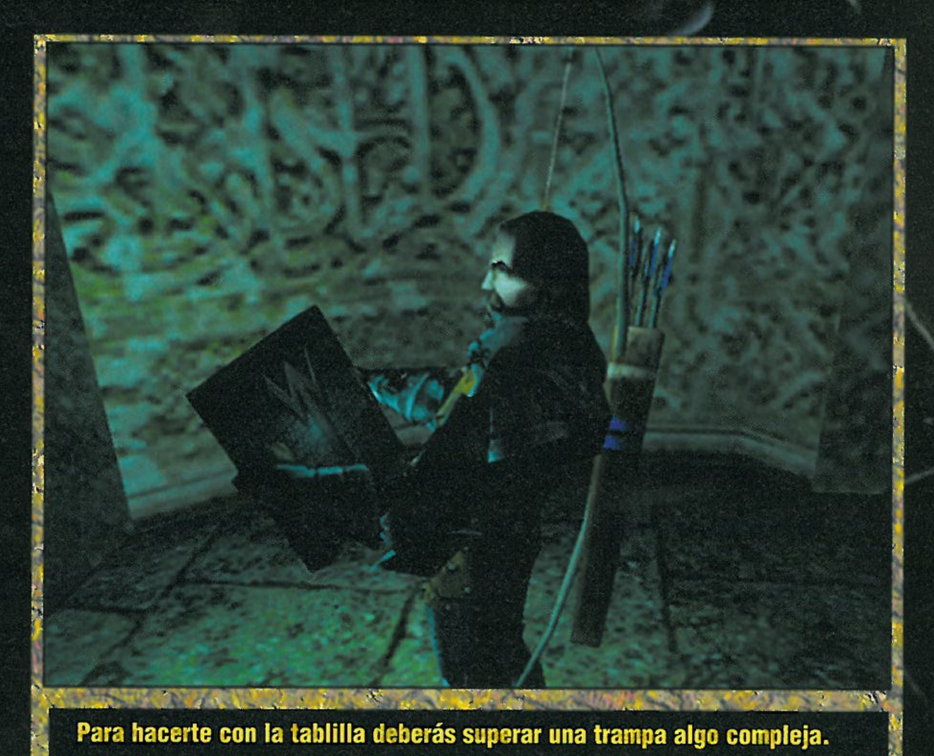
Sube a la torre izquierda por el arbotante y luego toma otro montacargas que te llevará a unas catacumbas. Coge una antorcha y explóralas con cuidado, porque en un pasillo encontrarás una trampa de cuchillas. En el fondo hay una poción de poder y un hacha de hielo.
12 Vuelve atrás. Lucharás contra un esqueleto de fuego y tres esqueletos más. Regresa a las dos torres y salta al patio que hay abajo. Lucha contra otro grupo de esqueletos y hazte con el amuleto sagrado. Luego vuelve a la pasarela que hay entre las dos torres y sigue adelante hasta una sala alargada en la que deberás colocar en su sitio los dos amuletos que has cogido. Se abre una puerta y podrás apoderarte de la llave oval, la segunda del templo. Aparecerá un demonio al que vas a tener que enfrentarte para completar el nivel.

NIVEL 12
EL OASIS DE NEJEB

1 Estás en una construcción que recuerda a la Alhambra. Entra por la izquierda, elimina unos cuantos orcos y hazte con algo de comida. A la derecha encontrarás un orco delante de una puerta de hierro. Sigue por la derecha y ten mucho cuidado con los arqueros que acechan en los patios. Pronto darás con una palanca que debes accionar para que la siguiente puerta se abra.
2 Estás en un pasillo sin salida. Enfrente tuyo verás unas columnas. Rompe una de ellas. Al otro lado te esperan una poción y una puerta. Al abrirla luchas contra un


¿Es esto la Mezquita de Córdoba o sólo lo parece?




Para hacerte con la tablilla deberás superar una trampa algo compleja.

gólem en un patio inundado en el que encontrarás una valiosa espada. Si te hiere de gravedad, puedes dirigirte a la habitación anexa y romper el cofre que encontrarás para hacerte con una poción de vida completa. En cuanto mates al gólem te harás con su llave. Luego regresa a la puerta en la que has eliminado a un jefe orco y ábrela.

3 Baja unas escaleras. Mueve una palanca y hazte con la llave de Jara. En la sala contigua hay cuatro muertos vivientes. Sigue por el túnel y llegarás a la habitación donde está la llave de Atys. En cuanto entres, quedarás encerrado mientras un gas venenoso inunda el ambiente. Sé rápido, abre la puerta de Jara y sal de ahí. Luego abre la puerta de Atys.

4 Verás dos caminos a elegir: el de la derecha te lleva al lugar en que te espera un jefe orco y el de la izquierda a un amplio patio cuyo acceso está custodiado por tres orcos. Sigue por el agujero hasta que llegues a un túnel en la roca con dos caminos a seguir. Si fueras por la derecha acabarías este nivel sin tablilla, pero como no te interesa este final, salta a la plataforma de abajo a la izquierda. Sube por un ascensor que te llevará a un gran balcón en forma de U, en el que puedes mover una palanca que abre una gran puerta.

5 Al otro lado del balcón encontrarás una daga. Cruza la puerta que has abierto, pasa un puente y ve a un templo con escaleras a ambos lados. No las bajes, dispara con el arco contra un botón con una runa grabada sobre una puerta tapiada. Así irás a parar a una sala con una estructura central y un puente móvil.

6 Dirígete a la zona iluminada. A los lados aparecerán dos caras en la pared. Sé rápido con el arco y dispara a los cuatro botones de las paredes. Si no lo haces bien, la energía concentrada de los ojos de las caras te hará trizas. Si sales de la zona iluminada se desactivarán los rayos pero no resolverás el enigma.

7 Una vez desactivados, los ojos dispararán a las columnas que protegen la tablilla, el puente se moverá hacia allí y podrás cogerla. Baja por un ascensor y aparecerás justo detrás de un minotauro. Si eres hábil, incluso podrás hacer que se caiga por el barranco. Regresa donde estaba y encontrarás una maza y una naginata.

8 Avanza pendiente abajo y salta el barranco que aparecerá a tus pies. En la rampa te saldrán al paso un gólem y dos esqueletos. Carga primero contra estos últimos y luego acaba con el gólem lanzándole armas. Es muy laborioso pero efectivo en un túnel estrecho como éste.

9 Acércate al templo que tienes justo delante. Ve por el lateral derecho saltando las plataformas con cuidado. Da una vuelta por la parte posterior del templo eliminando todos los esqueletos que puedas. Encontrarás un bo de acero y una poción de vida completa.

10 Vuelve a la puerta del templo y entra. Quedarás encerrado y en compañía de cuatro peligrosos esqueletos. Haz que se maten entre ellos y lucha sólo contra el último. En cuanto los elimines, quítales sus escudos. Acciona la losa de piedra y se te explicará la historia de dos caballeros ancestrales. Acto seguido aparecerá de nuevo el vampiro del final del nivel ocho. Recuerda que sus golpes


Mira quién tenemos aquí: ¡Pero si es el vampiro del nivel ocho!

no sólo te quitan vida, sino que se la dan a él, así que mucho ojo y suerte.

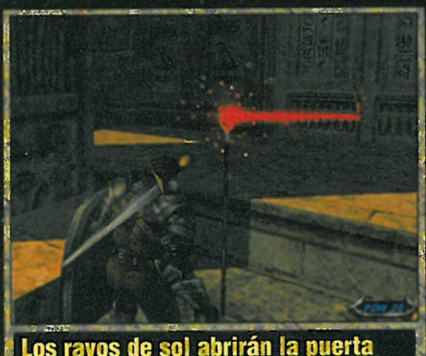
NIVEL 13
EL TEMPLO DE AL FARUM

1 Aparecerás dentro de un pequeño templo. Sal al exterior, sube por la rampa y elimina a los orcos que te encuentres. Acabarás abriéndote paso hacia el interior de un gran templo en el que te esperan cuatro caballeros oscuros y un jefe orco.

2 Hay dos caminos posibles, totalmente simétricos. Aquí seguimos el de la izquierda. Explora los laterales y luego acércate al altar central. Encontrarás un monolito en el que se te explica que debes realizar tus ofrendas de fuego sagrado y agua sagrada. Luego salta al porche lateral, elimina a dos caballeros oscuros y coge una antorcha. Regresa al fuego sagrado, enciende la antorcha y realiza la ofrenda en el lugar indicado. Aparecerán unos jefes orcos a los que debes enfrentarte tomando todas las precauciones necesarias.

3 Vigila con la parte anterior y posterior del templo porque hay arqueros por todas partes. Para eliminar a algunos de ellos deberás subir a las torres laterales a las que se accede por la puerta de enfrente. La torre de la izquierda tiene unas escaleras que bajan y otras que suben. En el sótano hay pociones y en la pasarela superior está el arquero. En la torre de la derecha deberás recoger un jarrón, subir las escaleras y eliminar al arquero de la pasarela. Luego atraviésala y llegarás a un techo medio derruido. Salta al interior, recoge una poción, abre la puerta y sal.


La llama sagrada ya está en su sitio.



Los rayos de sol abrirán la puerta del templo en cuanto pongas la vara en su sitio.

4 Tu siguiente objetivo es volver a la piscina de agua sagrada. El camino más directo es el que bordea el templo por la derecha. Te cruzarás con un par de jefes orco y en el porche lateral encontrarás a dos arqueros que debes eliminar para poder caminar tranquilo. Cuando llegues al agua sagrada, llena el jarrón y ve a ofrendarlo. Ahora debes centrarte en ir a por la tablilla de este nivel.

5 Sube por la torre en la que has encontrado el jarrón y, desde el edificio con el techo derruido, salta la zanja hasta una puerta abierta. Avanza un poco y lucha contra un gólem en una sala con columnas. Allí encontrarás una enorme maza. Una vez muerto el gólem, explora cuidadosamente las paredes de la sala, rompe una de ellas y luego encuentra un botón en el que hay una inscripción rúnica. Púlsalo y accede a una zona secreta en la que, tras superar una trampa, te harás con la preciada tablilla. Luego regresa a la entrada del templo y entra por una puerta lateral que se ha abierto tras la ofrenda.

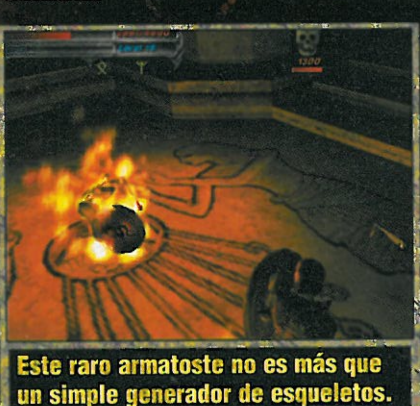
6 Te esperan un par de caballeros oscuros. Debes eliminarlos, pero mejor será que combatas de forma prudente, sin riesgos innecesarios. Uno de ellos tiene la llave que abre una puerta cercana. Sigue por ahí, sube unas escaleras y carga contra dos arqueros. Por el pasillo encontrarás algunas pociones.

7 Estás encima del porche de la entrada. Avanza por la pasarela luchando contra los arqueros y llegarás a una habitación central en la que hay un agujero en el suelo. No saltes por él, sigue por la siguiente pasarela luchando contra los arqueros, un jefe orco y tres caballeros oscuros al otro lado. Uno de estos últimos tiene un buen escudo. No dudes en quitárselo.

Este nivel esconde una tablilla y la tercera llave del templo.

8 Un poco más adelante encontrarás el garrote astado. Baja por las escaleras y llegarás a una sala en la que te puedes apoderarte de la llave de la cripta. Cuando la cojas, se cerrarán las puertas y deberás luchar contra un gólem. Después de matarlo, abandona la sala y entra en el templo lateral. Busca la puerta de la cripta y usa una antorcha para ver por dónde pisas. Es aconsejable encender las antorchas de las paredes para no preocuparse más por la luz.

9 Por el camino deberás eliminar a algunos muertos vivientes. Al final de la cripta encontrarás una vara. Cógela y no la sueltes por nada del mundo. Ve a la entrada del templo principal. Detrás del monolito en el que se te explica la ofrenda hay un agujero en el suelo en el que debes colocar la vara. Un rayo rojo abrirá la puerta que tienes delante y te permitirá cruzar el umbral. Dentro hay una piedra sagrada. En cuanto la toques te atacarán tres caballeros.



Este raro armatoste no es más que un simple generador de esqueletos.

10 Ve al piso superior, recoge la gema y vuelve a la planta baja, donde deberás poner la gema en el agujero de una de las paredes. El techo se abre de repente, dejando que entre un rayo de sol que abrirá una puerta oculta. Crúzala y luego baja unas escaleras. Llegarás a una sala en la que tres esqueletos en llamas te atacarán sucesivamente.

11 Cuando hayas acabado con todos ellos, el nivel del agua de la piscina bajará y dejará al descubierto un agujero. Dentro de él encontrarás la tercera llave del templo. Sube por unas plataformas e irás a parar a una entrada protegida por dos gólems. Tómate una tila y lucha contra ellos con el máximo cuidado, ya que son los enemigos del final de este nivel y es imprescindible derrotarlos.

NIVEL 14
LA FORJA DE XSHATHRA

1 Estás delante de una escalinata. Crúzala y entrarás en un templo. Justo delante verás una pared con una repisa elevada que te va a ser muy útil para combatir contra el orco y el jefe orco que hay detrás de la pared. Sigue avanzando y llegarás a una sala en un nivel inferior. Te encontrarás con tres orcos a los que puedes liquidar con el arco.

2 Dirígete a la planta inferior y activa la palanca que sirve para mover el rastrillo. Cruza la pasarela y liquida al orco y al jefe orco que te esperan al otro lado. Baja una escalera de caracol y no actives aún la palanca del montacargas. El siguiente paso será saltar una pasarela rota y enfrentarte a dos caballeros negros.

3 Activa dos botones que encontrarás en la pared. Regresa a la escalera y sigue subiendo mientras combates a los muertos vivientes. Luego atraviesa la primera pasarela que encuentres. Al llegar a la siguiente habitación se hundirá el suelo y deberás luchar contra un esqueleto en llamas. En cuanto le derrotes, mueve la palanca del fondo del pasillo y empieza a correr en dirección al montacargas. Éste te sacará de la habitación antes de que la lava inunde la estancia.

4 En la sala de arriba encontrarás la corona mágica. Regresa a las escaleras de caracol. Sigue subiendo y encontrarás a tu derecha una pasarela rota. Sáltala, elimina a unos cuantos muertos vivientes y hazte con la espada de fuego.

5 Vuelve a las escaleras, sube e irás a parar a una sala con el suelo manchado de sangre en la que lucharás contra dos caballeros traidores, uno de ellos con pócima. Luego trepa por la rampa de la derecha y baja a la sala que se ve abajo. Te encontrarás con un minotauro y con el caballero traidor que tiene la llave de la torre. Dado que apenas tienes espacio para luchar, casi es mejor encaramarse a la rampa lateral y arrojarles armas desde allí.

6 Con la llave que has conseguido puedes abrir el rastrillo de la sala del suelo manchado. Debes cruzar la pasarela a toda prisa para no convertirte en un blanco fácil para los arqueros. En la sala inferior deberás eliminar a tres muertos vivientes y dos esqueletos. Atraviesa una pasarela de madera que te conduce a una sala en la que debes evitar las trampas de fuego mientras avanzas. Muévete pegado a la pared. Elimina un esqueleto, salta una zanja y lucha contra dos caballeros traidores. Uno de ellos tiene la llave de la puerta que hay al



Por fin espadas mágicas. Usa los combos para sacarles provecho.





Más vale listo vivo que héroe muerto. Corre y que se maten entre ellos.

final de las escaleras de caracol que antes has visitado.

7 Cruza la puerta y enfréntate a otros dos esqueletos. Avanza con cautela, ya que hay tramos en los que se hunde el suelo. Lucha contra un esqueleto y salta hacia una puerta. Para abrirla, dispara al botón que hay encima. Al final del pasillo encontrarás la espada de fuego a dos manos. Antes de salir, elimina a los dos esqueletos rezagados.

8 Regresa a la sala de las trampas de fuego. Baja la rampa hasta el final, donde hay lava. Para continuar, lo más seguro es subirte a la pared de tu izquierda y dejarte caer. Una vez allí, activa la palanca que encontrarás y se abrirá una puerta detrás de ti. Salta hacia ella por encima de la lava. A tu izquierda acecha un minotauro que protege a un caballero negro. Este último tiene la llave de la armería.



Al acercarte al final, dos demonios te atacarán por los flancos.

9 Una vez conseguida la llave, dirígete a la armería siguiendo por tu derecha hasta el montacargas que hay al final de la escalera. A la izquierda está la armería, donde encontrarás varias armas y una armadura pesada de caballero.

10 Sal y sigue por la derecha hasta llegar a una sala inundada de lava en la que debes saltar de piedra en piedra. Llegarás a una sala en la que dos minotauros ejecutan a unos prisioneros dejándolos caer hasta la lava. Para eliminarlos, corre a su alrededor y haz que con sus poderosos golpes se maten el uno al otro. Lucha contra el que quede en pie. En cuanto el horizonte esté despejado se abrirán dos puertas. Ve por cualquiera de ellas, avanza por una pasarela y sube por unas escaleras cargando contra los muertos vivientes que intenten cerrarte el paso.



El gólem de lava final tiene la última llave del templo.

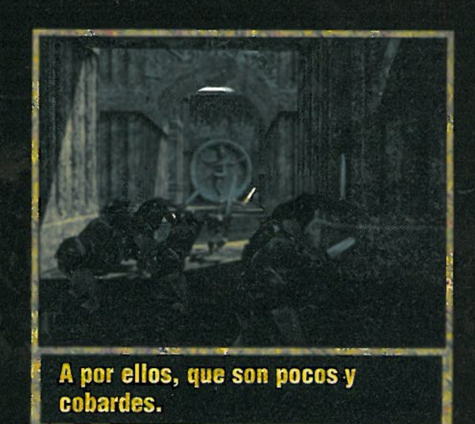
11 Atraviesa otra pasarela, elimina a los esqueletos y sube por otra escalera de caracol en la que hay más muertos vivientes. Salta un puente roto y sigue por la pasarela de madera que desciende. Deberás entablar combate con algunos muertos vivientes y eliminar al caballero negro que tiene la llave de las mazmorras. Luego salta una zanja, abre la puerta de las mazmorras y sigue. Lucha contra tres caballeros negros. Si lo haces bien, le podrás quitar una poción de vida completa a uno de ellos. En el patio siguiente deberás luchar contra dos demonios que aparecerán uno por cada lado. Al neutralizarlos conseguirás una espada mágica a dos manos. Un poco más adelante deberás luchar contra el gólem de lava que tiene la cuarta llave del templo. Derrotarle es lo único que te falta para superar el nivel.

NIVEL 15
EL TEMPLO DE IANNA

1 Éste es el nivel en el que colocarás en su sitio las cuatro llaves del templo y las seis tablillas y te harás por fin con la espada que necesitas para derrotar al mal. Al aparecer, avanza y sube unas escaleras a la derecha. Pulsa dos botones en una piscina y se abrirán las puertas. Crúzala y enfréntate al gólem del otro lado.

2 Sigue por la derecha. Llegas a una sala con columnas. Busca un botón en una repisa. Al pulsarlo se abrirá una puerta situada en la parte superior izquierda. Sigue por aquí, gira a la izquierda y coloca la primera llave del templo en un altar. En cuanto se abra la siguiente puerta, atraviésala. Avanza con cautela hasta que veas una calavera con los ojos rojos sobre una entrada. Dispárale una flecha a la mayor distancia posible para desactivar la trampa de flechas. Pon la segunda llave del templo en el altar que tienes delante y luego cruza las puertas que se abrirán.

3 Avanza por los pasillos y patios hasta que llegues a la zanja que te separa del tercer altar. Pulsa dos botones y trepa por las plataformas situadas a tu derecha para dar un rodeo. Acabarás delante del altar otra vez y deberás cruzar un puente en movimiento.



A por ellos, que son pocos y cobardes.

¿Y SI NO TENGO TODAS LAS TABLILLAS?

Que no cunda el pánico, no pasa nada. Si te falta alguna tablilla también puedes coger la espada, sólo que aún no tendrá poder. El nivel terminará y verás marcados en el mapa los niveles en que están las tablillas que te faltan. Selecciónalos y vuelve a ellos. Al visitarlos de nuevo notarás algunas variaciones respecto a la primera vez que los recorriste: sólo permanecen abiertas las puertas imprescindibles para que no te vayas por las ramas y llegues directo al lugar que te interesa. Respecto a los enemigos, los básicos consisten en demonios que te aparecen en puntos determinados y se regeneran si regresas. Al acercarte a la zona donde esté la tablilla, aparecerán dos vampiros a la vez. Si consigues superarlos, deberás enfrentarte a un Caballero del Caos justo antes de entrar por la puerta secreta a por las tablillas. Una vez en la zona secreta, avanza con cuidado y observa tu entorno, porque te esperan trampas de todo tipo, como cuchillas, péndulos y púas. Una vez tengas todas las tablillas, regresa al Templo de Ianna y depositalas en su sitio. La espada se convierte en mágica y se te comunica que eres el elegido para acabar con el mal. Vamos, no te emociones con la escena y ve al nivel siguiente.


Otra llave del templo bien colocada. Esto marcha.

COMBATE A DISTANCIA

La espada de Ianna tal vez no sea la que tiene más puntos de golpe, pero tiene otras características que la convierten en un objeto impagable.

LANZAMIENTO: No te podrás deshacer de ella aunque la arrojes o se te caiga, ya que volverá a aparecer en tu mano. Por tanto podrás arrojarla infinitas veces contra el enemigo sin preocuparte de ir a recogerla.

COMBO GOLPE: Consiste en un golpe compuesto que poco difiere de los combos de las otras armas.

COMBO DE ATAQUE: El más mortífero que puedes lanzar, ya que puede restarle varios miles de puntos a tu víctima si le aciertas desde cerca. Lo malo es que serás muy vulnerable en el lapso de tiempo que necesitas para invocar el poder. Además, agota toda tu energía, lo que te obliga a esperar un rato antes de repetir el combo.

4 Coloca la tercera llave del templo en el altar. Ante ti se abrirá un portal. Pasa a través de él y ábrete paso entre la gran cantidad de orcos (jefe incluido) que encontrarás al otro lado. Ten cuidado al pasar junto a un pequeño estanque, porque hay arqueros apostados.

5 Salta por una ventana y elimina a los dos orcos que hay junto a ella. Estás en la sala de las columnas que ya has visitado. Al bajar por las escaleras de la derecha te saldrá al paso un minotauro. Evita su ataque y dirígete al fondo de la sala para apoderarte de la poción de poder y el brazalete mágico que hay allí. Puedes usar este último para acabar con el minotauro.

6 Cuando acabes, sube por unas plataformas y elimina a dos orcos. Sal por la derecha a un pequeño patio inundado donde encontrarás un arquero en un punto elevado. Sigue adelante y combate contra los dos jefes orco, ya que uno de ellos tiene la poción de vida completa. Sal por una ventana y evita los disparos de cuatro arqueros en el patio. Bajo el porche hay un minotauro. Debes conseguir que te persiga hasta el patio de atrás, donde podrás combatir contra él con algo más de espacio.

7 Avanza lentamente, porque justo antes del cuarto altar hay una trampa mortal. Para desactivarla debes pisar el botón de la puerta derecha y golpear varias veces una columna de madera medio rota que hay a la izquierda. Apártate después de cada golpe, porque la columna cederá y dejará caer unas rocas sobre el botón del suelo, que quedará pulsado. Ya puedes seguir con tranquilidad y colocar la cuarta llave del templo donde es debido.

8 Sigue por la puerta que se ha abierto, salta por un agujero y accederás a una sala en la que deberás luchar contra tres esqueletos. Avanza hasta una sala inundada donde pulsarás dos botones que hacen bajar unos bloques. Eso te permitirá seguir adelante. Al poco, entrarás en una sala de reducidas pasarelas elevadas en la que lucharás contra tres caballeros traidores. Puedes quitarles sus escudos y espadas en cuanto les derrotes.

9 Si continúas por una rampa descendente, te adentrarás en una cueva en la que te espera un minotauro. Un poco más adelante deberás luchar contra dos esqueletos tras saltar un muro. Detrás del siguiente muro hay un gólem. No te creará demasiados problemas, pero en cuanto acabes con él habrá llegado el momento de tomarte todas las pociones que aún guardes, ya que unos metros más allá te espera un durísimo rival: un Caballero del Caos. Utiliza la poción de poder para derrotarle. Cuando lo consigas, se abrirán unas puertas y accederás a la espada de Ianna tras colocar todas las tablillas que tengas.


Las tablillas están en su sitio y la espada de Ianna ya es tuya. Está claro: eres El Elegido.

NIVEL 16
LA TORRE DE DAL-GURAK

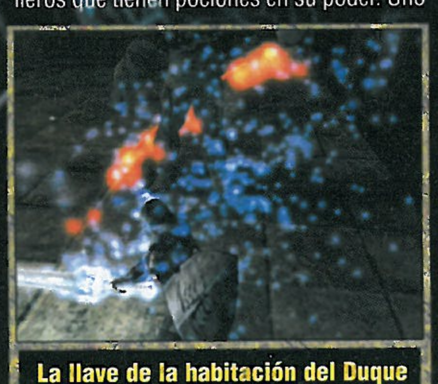
1 Avanza por el desfiladero y lucha contra dos orcos y su jefe. Después sal a un precipicio. Allí tienes dos caminos posibles:

A) Por la izquierda:

Avanza y elimina a otros dos orcos. Se abrirá una puerta y lucharás contra tres caballeros que tienen pociones en su poder. Uno de ellos tiene también una espada pesada. Luego sube las escaleras y lucha contra dos minotauros utilizando los combos de la espada de Ianna. Después de matarlos debes combatir contra dos arqueros. Al activar una palanca llegas a una sala en la que un grupo de orcos te tenderá una emboscada.

B) Por la derecha:

Salta a un puente y luego cruza una puerta. Sigue adelante y cruza un lago de lava saltando de piedra en piedra. Sube a una plataforma, elimina dos arqueros y continúa por una cueva. Después te enfrentarás con el caballero oscuro que tiene la llave de la armería. Sigue adelante por los pasillos luchando contra los arqueros y vigilando al saltar las plataformas rotas. Elimina a un grupo de bichitos, sube por una ventana y entra en la bodega en que encontrarás un nuevo escudo. Abrirás una puerta y llegarás al mismo punto en el que los orcos tienden una emboscada. Lucha contra los orcos guardando las distancias en los primeros momentos para atacarles cuando dos o tres se hayan matado entre ellos. Cuando los elimines a todos se abrirá una puerta. Al atravesarla te saldrá al paso un gólem. Deberás matarlo porque mientras viva las puertas permanecerán bloqueadas.


La llave de la habitación del Duque está bastante escondida.

2 Sigue por los pasillos luchando contra los numerosos caballeros oscuros que te irás encontrando por el camino hasta que al final te ataque un jefe orco. Sube por un ascensor.



No te dejes impresionar por el tamaño del gran demonio. Ten paciencia y lucha desde una distancia prudencial.

Estás en una sala con una escalinata. Ve al fondo y salta el agujero. Abre la puerta de la armería, donde encontrarás gran cantidad de armas, escudos y armaduras para todos los personajes. Regresa a la escalinata y súbela hasta arriba. Entonces salta por la barandilla hacia la izquierda. Así puedes coger el medallón que está en una repisa.

3 Sube la escalinata y entra en una sala oscura en la que lucharás contra dos gólem. Utiliza los combos de la espada mágica y no tendrás problema alguno. Cuando los mates se abrirá una puerta. Sigue avanzando y lucha contra seis esqueletos de fuego que te aparecen de dos en dos por los pasillos. Acaba con un arquero y luego avanza un poco más y salta unas plataformas separadas en las que hay arqueros. Luego llegas a un pasadizo en el que debes eliminar a seis demonios de dos en dos.

4 Al acabar se abrirá una puerta y empezarás a encontrarte gran cantidad de pociones curativas. ¿Adivinas por qué? Pues sí, porque enseguida te aparece Dal-Gurak, quien, maldiciéndote, te envía un demonio mayor. Al principio su tamaño, su velocidad y sus ataques de fuego impresionan un poco, pero tú corres más que él. Durante el combate, el demonio mayor recuperará energía y aumentará su nivel de experiencia y su capacidad de ataque. Espera a que se pasen los efectos y después sigue atacándole. Evita el combate cuerpo a cuerpo y utiliza sólo combos de la espada mágica.



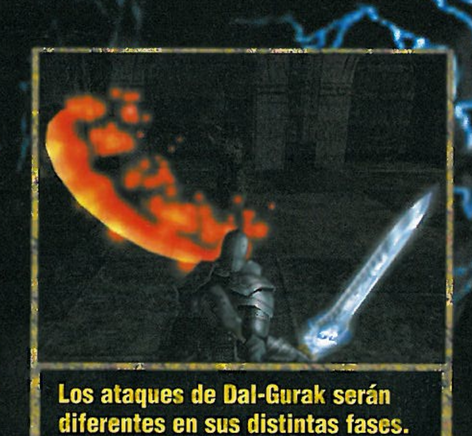
Se acabaron los problemas, ya que la espada mágica te permite luchar a distancia.

5 Una vez le hayas matado, recupérate de tus heridas con las pociones que todavía conservas y sube por el ascensor del fondo. Al llegar arriba, Dal-Gurak te manda a seis esqueletos, de dos en dos. Lucha contra ellos procurando que no te toquen ni un pelo, porque el siguiente rival que te espera es el propio Dal-Gurak.

6 El combate se desarrolla en dos fases:

A) Al principio Dal-Gurak tiene diez mil puntos de vida y sus ataques básicos son dos: un disco de fuego que genera y a continuación te lanza, y una bola de magia que te persigue. Tus opciones se limitan a correr y saltar como un loco alrededor de la grieta circular del centro del templo. Si te acercas mucho a Gurak, éste se teletransportará al otro extremo del pequeño templo, y si le golpeas, no le causarás el menor daño. Para superar esta fase, usa los combos mágicos en los momentos en los que no te ataque. Tienes que ir restando energía al escudo mágico, éste irá cambiando de color hasta que se romperá.

B) En la segunda fase Dal-Gurak recupera vida hasta los veinte mil puntos. A partir de ahora te atacará con una espada venenosa y te la arroja como si de un boomerang se tratara. También te ataca de vez en cuando con un combo parecido al tuyo. En esta fase lo ideal es tenerlo seleccionado y moverte lateralmente sin parar, mientras le arrojas la espada mágica una y otra vez. No intentes hacer un combo, porque tardas demasiado en concentrar la energía. Asimismo, evita el combate cuerpo a cuerpo. Si has sido buen niño y has seguido nuestros consejos, descansa después de vencerle, porque te espera el nivel final. ¡Que no te pase nada!



Los ataques de Dal-Gurak serán diferentes en sus distintas fases.

NIVEL 17
EL ABISMO

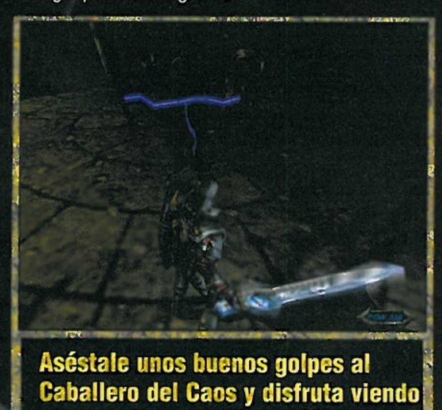
1 Camina hacia delante, atraviesa un puente y luego avanza con mucho cuidado, porque una parte del suelo se derrumba. Salta el agujero y lucha contra dos caballeros negros. En esa sala hay dos puertas. Ve por la de la izquierda. Cruza un puente y coge la llave de oro, tras lo cual los dos gólem que la custodiaban empezarán a atacarte. Acaba con ellos. Se abrirá una puerta y podrás regresar a la sala anterior.

2 Ahora ve por la otra puerta. Baja unas escaleras, elimina a un minotauro en una sala en la que hay un rastrillo cerrado. Sigue y carga contra dos arqueros. Salta un precipicio y lucha cuerpo a cuerpo contra otro arquero. Debes atravesar rápido el siguiente puente roto, porque lo que queda de él se desmorona al pasar. Te encuentras en una pequeña repisa en la que te enfrentarás a un minotauro. Apenas hay espacio para usar combos, así que mejor usa una espada potente y sin magia.

3 Sigue por el túnel, pero ten cuidado, ya que en el primer giro se hundirá el suelo. Salta el agujero y sigue corriendo hasta que subas a una entrada elevada. Si tardas un segundo de más, caerás al abismo junto con todo el suelo del pasillo. Elimina a un esqueleto y a continuación a un caballero negro que tiene una llave en su poder.

4 Salta a una plataforma contigua, acaba con el minotauro y sigue hasta llegar a la puerta cerrada que has visto antes. Ábrela y baja por las escaleras. En la habitación de la derecha encontrarás una enorme espada. Sigue por el pasillo hasta un punto en el que hay un sello en el suelo. Allí deberás luchar contra dos esqueletos y luego seguir a la derecha, donde te esperan tres caballeros negros con sendas pociones en su poder.

5 Visita las habitaciones anexas al pasillo. En ellas encontrarás una poción de vida completa y toda clase de armas, desde mazas grandes a espadas o hachas de gran poder. Vuelve al sello y ve por el pasillo de enfrente. Salta una zanja. En una sala encuentras un escudo y una poción de poder. Regresa al sello y ahora abre la puerta con la llave de oro. Baja las escaleras y recoge una llave del suelo. Caerá un gólem de lava y deberás luchar con él evitando caer al vacío. La mejor manera de conseguirlo es echarse atrás y ejecutar el combo más poderoso de la espada mágica. Si eso no lo elimina, con un par de golpes de alto riesgo podrías lograrlo.



Asestale unos buenos golpes al Caballero del Caos y disfruta viendo cómo se le cruzan los cables.


No hay enemigo que resista el poder de una espada mágica.

6 Cuando el gólem muera, se abrirán las puertas y podrás seguir avanzando. Atraviesa una puerta, baja unas escaleras y abre la puerta cerrada con llave. Continúa y pasa de largo de una habitación en la que hay una neblina roja. Sigue por las escaleras del fondo y llegarás a un punto en que unas compuertas se cerrarán detrás de ti. No te amilanes y avanza. Dos compuertas se abrirán a tu paso. Baja las escaleras y enfréntate a los rivales de turno, que esta vez serán cuatro esqueletos. Continúa hasta la sala de la niebla roja y métete en ella.

7 Acabas de topar con un vampiro. Lucha con él dentro de la neblina y no salgas para nada de ella, ya que si lo haces el vampiro desaparecerá y cuando vuelvas a entrar en la niebla reaparecerá con la vida al completo. Contra este enemigo no uses el combo más poderoso, porque su capacidad de restarte puntos de vida mientras se defiende sería tu perdición. En lugar de eso, muévete de lado y lánzale repetidamente la espada de lanna.

8 Tras matar al vampiro, unas escaleras cambian de sentido, dejando al descubierto una puerta. Atraviésala y lucha contra un demonio. Cuando muera, te atacarán dos más. Elimínalos y se abrirá una nueva puerta. Crúzala y serás atacado por cuatro esqueletos a la vez. Acto seguido, baja por la rampa en la que estás y lucha contra dos Caballeros del Caos. Tal vez lo mejor sea lanzarles la espada mágica a los dos de forma que no tengan tiempo de usar su magia contra ti.

9 Por fin has acabado con ellos. Ahora se abrirá una puerta y podrás seguir hasta una gran plataforma. Es en realidad un ascensor que baja un buen rato. Al final un Caballero del Caos más poderoso se materializa delante de ti. Tienes mucho espacio para luchar con él, así que ya sabes. Después de muerto, sigue por un pasillo tenuemente iluminado hasta que te encuentres con un demonio mayor idéntico al del nivel anterior. Luego avanza, espera a que se despliegue un puente y crúzalo. Sigue hasta entrar en un templo enorme y tropezarte con el señor del mal, un hombrecillo diminuto sin apenas presencia. Enseguida aparecerá una especie de demonio y el señor del mal se acoplará a él. Pon todos tus sentidos en este combate, porque es el último de *Blade*. ¡Suerte y a por él!


Desde esta distancia, los combos contra el señor del mal son altamente efectivos.

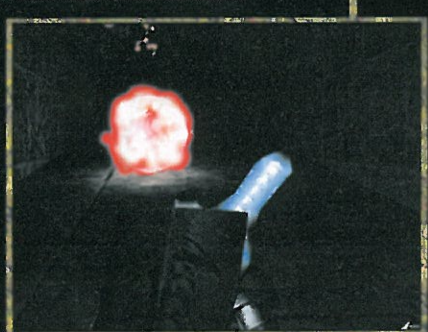
EL GRAN COMBATE

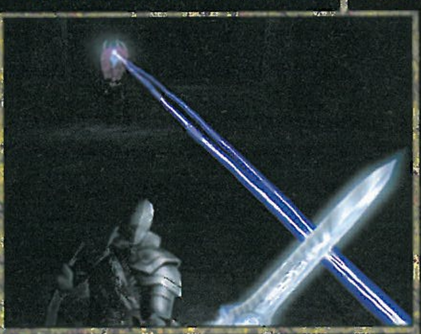
El señor del mal es un enemigo que conviene que conozcas antes de luchar con él. Para empezar, tiene 80.000 puntos de vida, lo que te da una idea de la cantidad de veces que necesitarás acertarle para neutralizarlo. Como diría Brad Pitt en *El Club de la Lucha*: "La pelea durará el tiempo que sea necesario". Aquí tienes una radiografía aproximada del malo entre malos de *Blade*:

MOVIMIENTOS
Avanza despacio y, a veces, se teletransporta, pero siempre a un sitio cercano y dentro de tu campo visual. Puede que te hartes de perseguirle por el inmenso templo, pero si te quedas quieto en un rincón, le verás el pelo más a menudo.

ATAQUES
Tiene varios y de diversa efectividad. En orden de menor a mayor peligrosidad son la lluvia de meteoritos, las tres bolas de fuego, la bola de magia y el rayo eléctrico.

PUNTOS DÉBILES
Los combos de la espada de lanna le sientan muy mal, especialmente de cerca, pero no desestimes la eficacia de otros ataques, como lanzamientos de la misma espada.


La bola de fuego y la lluvia de meteoritos no son tan peligrosos, pero te obligan a moverte un poco.


El rayo eléctrico es demoledor. Sal corriendo en cuanto lo utilice.

EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

Si nuestros consejos no son suficientes para acabar el juego con salud y buena armonía o quieres conseguir algunos efectos curiosos, puedes recurrir a estos trucos. Pulsa Esc durante el juego y aparecerá el menú principal. Selecciona JUEGO, ARENA y, por último, CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR. En la pantalla de selección del personaje introduce el código en NOMBRE y selecciona el personaje correspondiente. Guarda y vuelve al juego. Una vez de vuelta en tu partida, usa las teclas correspondientes al truco que has seleccionado. Si cambias de mapa, tendrás que volver a activar los trucos.

NOMBRE: PAMELA CHU
PERSONAJE: Amazona

F10	Invulnerabilidad
P	Cámara libre

NOMBRE: GUYAGAO
PERSONAJE: Bárbaro

1	Empequeñece tu arma
2	Agranda tu arma
3	Agranda tu escudo
4	Empequeñece tu escudo

NOMBRE: SCAIGUOKER
PERSONAJE: Caballero

G	Obtienes un sable láser
K	Rayos gamma

NOMBRE: NO LEM KGB
PERSONAJE: Enano

H	Corta la cabeza a tu personaje
M	Cambia la skin de tu personaje
X	Efecto Matrix

NOMBRE: IVALAOSTIA
PERSONAJE: Bárbaro

F8	Sube el nivel de tu personaje
F9	Pasas a los siguientes mapas





Uno de los problemas de ser un gusano es que incluso los otros gusanos pueden acabar contigo. Pero no te preocupes, casi todo en esta vida es cuestión de tomar ciertas precauciones y seguir los buenos consejos.

En *Worms World Party*, como en el resto de esta saga de deflagraciones subterráneas, el éxito depende de la capacidad de cálculo y el conocimiento del escenario. Pocas tácticas resultan aquí tan eficaces como el popular "gusano al agua", ya que éstas criaturas son, además de bastante arrastradas, alérgicas a todo lo que moja. A veces bastará un simple puñetazo para ponerlas a nadar, pero lo más probable es que debas ingeniártelas para sacar partido de las ondas expansivas de las armas potentes o hundir el terreno bajo sus pies.

En este juego suele servir de muy poco la fuerza bruta. La estrategia de alta escuela da mucho mejor resultado, en especial la habilidad para controlar posiciones elevadas, desde las cuales podrás someter a tus adversarios a un bombardeo inmisericorde. Es simple: se trata de mantenerte lo más arriba posible y de enviar a la gusanada rival cada vez más abajo.

Al final de la partida, el orden en que se suceden los turnos de tus gusanos cobra especial importancia. Esto puede darte inesperadas ventajas. Por ejemplo, puede que tengas la oportunidad de disparar directamente a un gusano enemigo sin que éste pueda dispararte a ti, ya que el turno irá a parar a otro más alejado. Ser consciente de esto te permite planificar a corto plazo cómo acabar con un enemigo. Eso te permitirá liquidarlo en un par de tiradas. Cuando queden pocos gusanos deberás buscar escondrijos o cavar túneles con tu soplete o incluso con una Uzi si el soplete ya no está disponible. En definitiva, esta guerra subterránea ofrece muchísimas posibilidades a los estrategas con sentido del humor y capacidad para sacar partido de los pequeños detalles. Para facilitarte las cosas, vamos a darle un repaso a las diferentes situaciones de combate y a las armas que puedes utilizar durante el desarrollo del juego.

EL ATAQUE

ARMAS DE CORTO ALCANCE

Hacha de batalla, puñetazo de fuego, bola de dragón, kamikaze, bate de béisbol, codazo, mina, dinamita, bomba suicida, soplete, martillo neumático

Explotar al máximo los recursos de cada escenario te permitirá borrar del mapa a esos facinerosos.

Al principio del juego los gusanos se aglomeran en espacios muy reducidos, así que usar armas de gran potencia es una pésima política que sólo puede llevar al caos. Otras veces tus enemigos están en tan mal estado que no hace falta desperdiciar munición de grueso calibre, ya que basta con un par de cachetes para mandarlos al otro barrio.

El arma más eficaz en los combates cuerpo a cuerpo es el


¡Gusano al agua! He aquí el simpático efecto de la baja gravedad y el bate de béisbol.


Ojo con las pendientes. Un resbalón y acabarás junto a los peces.


La cuerda Ninja es ideal para desplazamientos rápidos.

hacha de combate, que quita la mitad de los puntos de vida a quien recibe uno de sus golpes, mientras que el resto causan un mucho más modesto daño de 30 puntos. El hacha también es estupenda para hacer que tu enemigo caiga al agua o pise una mina.

Otro tipo de arma es el codazo, muy poco letal pero útil en determinadas ocasiones. Puede servirte tanto para echar al agua a tus enemigos como para retirar a algún gusano de los tuyos de una zona peligrosa, algo parecido a lo que hace el bate de béisbol.

Las minas y la dinamita son un buen recurso para causar daños importantes a los enemigos que tienes cerca. Su único problema es que sólo tienes cinco segundos para ponerte a salvo antes de que exploten. La dinamita causa unos 70 puntos de daño y las minas unos 45. Incluso puedes sacar partido de las minas esparcidas por el escenario: algún enemigo puede tropezar con una como efecto de la onda expansiva de uno de tus disparos. Aunque cuidado con que eso no te suceda a ti.

Aunque no son armas en un sentido estricto, el soplete y el martillo neumático también pueden ser usados como tales. Causan 15 puntos de daño por golpe, así que pueden resultar letales para tu oponente según como se encuentre.


Busca las carambolas. De un disparo puedes acabar con varios gusanos.

ARMAS DE MEDIO ALCANCE

Bazuka, escopeta, revólver, Uzi, minipistola, arco, granada, cóctel Molotov

Es en las distancias medias donde un gusano estratega se la juega de verdad. La clave es, desde luego, aprovechar los elementos del escenario y reaccionar de manera adecuada en las diferentes situaciones que se produzcan.

Cuando un gusano rival se encuentra en una pendiente, colgado de una viga sobre el agua o sencillamente a tiro, armas como la escopeta, el cóctel Molotov o la Uzi te pueden ser de gran utilidad. Claro que también puedes confiar en tu habilidad para calcular trayectorias y utilizar la onda expansiva del bazuka o de la granada para empujar al infeliz al agua.

Aun así, no conviene perder el mundo de vista, por muy divertido que sea utilizar el bazuka, nunca deben despreciarse armas tan eficaces como la escopeta o la Uzi, que pueden causar hasta 50 puntos de daño en dos o seis disparos respectivamente. Además, te permiten repartir los disparos cuando son dos los gusanos heridos que tienes a tiro. Las flechas pueden ser útiles para salvar obstáculos.

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA PARA DISOLVER REUNIONES

Bomba de dispersión, bomba de dispersión dirigida, mortero, bomba banana, vacas locas

El manual del perfecto represor aconseja disolver las reuniones de cualquier índole, no sea que acaben siendo un foco de problemas. En *WWP* dispones de todo un arsenal antidisturbios que impedirá que tus rivales se agrupen para conspirar contra ti. Entre las armas de fragmentación, la más sencilla es la bomba dispersora (Cluster Bomb). Es como la carne de cerdo, todo se aprovecha, desde el impacto inicial, que puede ser devastador si calculas bien, a las cargas posteriores, que se desperdigarán creando un paraguas de muerte y destrucción.

La más poderosa de estas armas es la

COMBINADOS LETALES

No, no hablamos de mezclar pacharán con tequila ni hacer San Franciscos con alcohol de garrafón, sino de combinar objetos entre sí para conseguir que sean mucho más efectivos. Como muestra, unos cuantos botones:

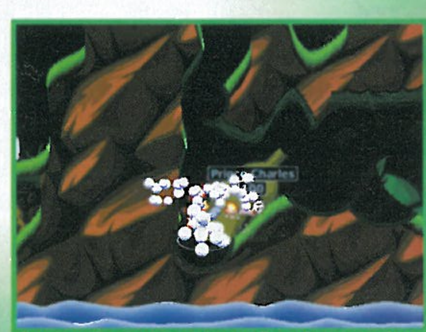
Baja gravedad + Mochila de propulsión: Permite vuelos de media distancia.

Baja gravedad + Lanza-ovejas: Aumenta el alcance del lanza-ovejas. En general, funciona con todas las armas.

Baja gravedad + Bate de béisbol: Manda fuera del escenario a tus rivales de un solo golpe.

Viejecilla o Ejército de Salvación + Explosivo: Allí donde no puedas llegar tú, lo harán estos esforzados jubilados. Dales munición para que lleven a cabo su trabajo con eficacia.

Cuerda + Paracaídas: El primero te permitirá salvar obstáculos y con el segundo podrás aterrizar plácidamente.


Las ondas expansivas desplazan a los gusanos, así que coloca los explosivos en el lugar adecuado.

Si debajo de la viga hay agua, no utilices armas potentes. Mejor la Uzi.

ARMAS ESPECIALES

Lanza-ovejas: Cuando el enemigo está en otra isla y el bazuka y las granadas se quedan a medio camino, éste pude ser un recurso efectivo.

Pichón buscador: El palomo es más potente que un misil, pero a veces se extravía. Explota cuando choca con algún objeto.

Súper oveja: Esta oveja voladora es muy útil para ataques dirigidos a larga distancia.

Oveja acuática: Además de volar, puede sumergirse. Utilízala para alcanzar enemigos que estén en otra isla.

Mofeta: No es una maravilla. Los daños que inflinge (25 puntos) y la dificultad de su manejo la hacen poco aconsejable.

Lanzallamas: Con uno de éstos te sentirás el rey del mambo. Llega a causar 130 puntos de daño.

Vaca loca: Cuantos más enemigos tengas en fila, más efectiva será esta vaca. Si además están en los bordes del escenario, la victoria está asegurada.

Viejecilla y Ejército de Salvación: Excelentes transportistas. Utilízalos para dejar regalos sorpresa a tus enemigos como el jarrón Ming o un cartucho de dinamita.

Bendita granada de mano: Es poco manejable y explota cuando llega al suelo, así que sólo resulta eficaz si aciertas de lleno en tu objetivo.

bomba banana, extravagante pero especialmente útil con los enemigos que se encuentran bajo techo. Es muy potente, así que será mejor que te mantengas a una distancia prudencial.

Por último, si el enemigo está muy lejos, deberás recurrir al mortero o a la bomba de dispersión dirigida. La munición del primero cae en parábola sobre su objetivo y la segunda va directa a él. Ah, y tampoco olvidemos las vacas locas, muy útiles para atacar a un gusano desde ambos lados o a través de túneles. Sus espongiformes ataques resultan devastadores cuando actúan en manadas de 3 o 5.

DE MÁXIMA INTENSIDAD

Escuadrón de topos, bomba súper banana, mega bomba, jarrón Ming, burro de cemento, bala mágica de Patsy, oveja clonada

Cuando se trate de hacer desaparecer una buena parte del escenario y varios gusanos con él, qué mejor que este surrealista arsenal de defenestración en masa. La mayoría son armas secretas a las que tendrás acceso a medida que avanza el juego. Los topos, por ejemplo, son del todo ineficaces cuando actúan solos, pero si reúnes todo un escuadrón, podrás causar importantes estragos en el escenario. Además de cavar túneles, darán una oportuna colleja a los enemigos que encuentren.

La bomba banana resulta del todo disuasoria, sobre todo porque se fragmenta antes de llegar al suelo, aunque no asuste ni la mitad que la mega bomba, poderosa pero muy poco precisa (evita utilizarla en recovecos y lugares angostos). Los jarrones Ming explotan cuando tocan el suelo y sus fragmentos tienen un amplio radio de acción.

Una de nuestras armas preferidas es el burro de cemento, que saca a los gusanos rivales de sus escondrijos a base de coces. No es un arma tan poderosa como la teledirigida bala mágica de Patsy (ni se te ocurra utilizarla si estás cerca de tu objetivo), pero es mucho más divertida.

Un disparo de escopeta puede tener efectos secundarios, como que el enemigo pise una mina.

TELEDIRIGIDAS

Oveja, oveja acuática, ataque de oveja,



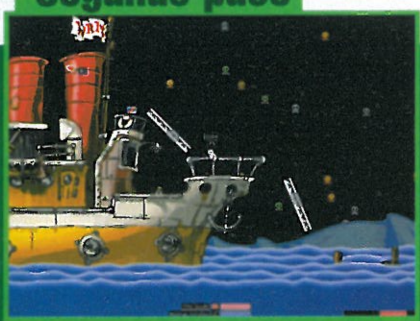
DE LARVA A GUSANO DE DERECHO

La primera de las misiones para un solo jugador no es precisamente fácil, aunque no tendrás que soltar un solo tiro. Su nombre es El Juicio Final y en ella deberemos recuperar un cargamento que se encuentra en un barco rodeado de radioactividad. Para ello disponemos de un par de vigas y lo que encontremos por el camino.

Primer paso

Coge la caja que contiene el mecanismo de baja gravedad y sitúate en la parte elevada de la izquierda de la barca. La clave de la misión está en que ahora coloques una viga en el lugar apropiado para saltar a ella utilizando la baja gravedad y después saltes desde ella al barco. Probablemente te costará encontrar el sitio justo.

Segundo paso



Una vez en el barco, coloca la viga que te queda en el inventario de manera que superes la zona en la que se encuentra la mina y llegues al lado de las chimeneas.

Con el enemigo agrupado, un ataque aéreo puede liquidar la partida.



Además de para desplazarte, utiliza las vigas para protegerte o desviar las granadas.

oveja Beso Francés, mofeta, ataque aéreo, ataque de napalm, ataque postal, ataque de mina, bomba alfombra, misil dirigido, ataque aéreo dirigido

Como mejor se ataca a los enemigos alejados es... a ovejazo limpio. Nada más práctico que una oveja para localizar y pisotear a aquellos que se esconden en túneles de difícil acceso para tus gusanos. Las súper ovejas vuelan y las acuáticas incluso nadan cuando hace falta. Pero sus ataques son mucho menos espectaculares que los bombardeos de ovejas o el ataque Beso Francés, que hace que un puñado de ovejas estalle en llamas achicharrando a todos los que se encuentren en un amplio radio de acción.



Con el soplete podrás excavar minas para esconderte o acercarte al enemigo.

Los ataques aéreos normales son de efectos casi impredecibles, ya que el viento puede cambiar su dirección y hacer que se vuelvan contra ti. Son ideales para cuando el enemigo domine cotas altas o uno de tus gusanos vaya a efectuar su último ataque antes de morir. Por supuesto, las armas teledirigidas son mucho más fiables, pero un elemento de azar siempre ayuda a hacer los juegos mucho más entretenidos.

CON EFECTOS SECUNDARIOS

Test nuclear indio, bomba nuclear, terremoto, mofeta, Apocalipsis

Los jugadores inquietos siempre pueden intentar cambiar de forma radical los escenarios aprovechando los efectos secundarios de algunas de las armas. Las bombas nucleares hacen que aumente la temperatura y suba de nivel del agua, con lo que los gusanos que se encuentren a un nivel bajo se ahogarán sin remedio.

Un terremoto a tiempo también puede aislar a algunos gusanos u obligarles a darse un mortal chapuzón. La mofeta provoca una nube tóxica que quitará a tus rivales varios puntos de vida. Pero el arma que hace palidecer a las demás es el Apocalipsis, que provoca verdaderas masacres gusaniles y deja el escenario hecho unos zorros. Úsese con extrema prudencia.

CÓMO SALVAR EL PELLEJO

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS Y PROTECCIONES

Cuerda ninja, puenting, paracaídas, teletransportador, balanza de la justicia, seleccionar gusano, viga, equipo de puentes, congelación

Vigas, paracaídas y demás son instrumentos muy útiles cuando el viento de la estrategia sopla en tu contra y llega la hora de poner el trasero a salvo. Una huida precipitada puede resultar letal si no utilizas paracaídas para amortiguar las caídas o cuerdas ninja para deslizarte de un lugar a otro. Claro que pasar el turno de un gusano a otro que esté en peligro siempre puede ser una estupenda solución de urgencia para que éste salve la piel.

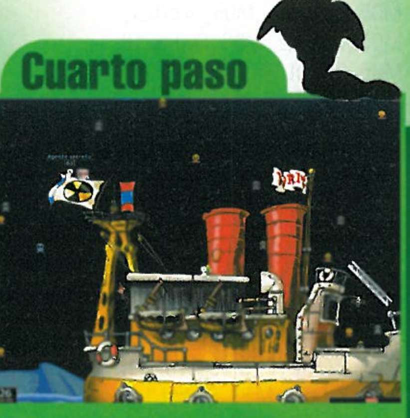
Si lo que buscas es protección, utiliza una viga para cobijarte o perfora una galería para esconderte en ella. En ocasiones, podrás utilizar el equipo de puentes también para hacer rebotar, por ejemplo, las granadas y llegar a lugares poco accesibles. Con la congelación, tu gusano permanecerá helado y no podrán causarle daños a menos que utilicen un cóctel Molotov para fundir la capa de hielo que le cubre.

Tercer paso



Lo que queda es coser y cantar. Utiliza la mochila de propulsión para salir volando por encima de las dos chimeneas rojas y aterrizar a su izquierda.

Cuarto paso



El teletransportador que habrás conseguido al aterrizar o moviéndote un poco hasta él te servirá para acceder al lugar en el que está el agente secreto.

Final



Éste es el punto donde, una vez teletransportado, finaliza la misión. Como habrás comprobado, la dificultad de esta misión está en colocar bien la primera viga.



Dicen que el truco bueno es el truco muerto, pero también hay quien piensa que el jugador honesto es el jugador ingenuo. En fin, no dudamos que nuestro arsenal de chisterazos y pirulas diversas te será muy útil: después de todo, no enviaste tus naves a luchar contra los elementos.

EL DESTINO DEL DRAGÓN

Pulsa Enter, introduce uno de los siguientes códigos y vuelve a pulsar Enter:



!obj+win!	Ganar la partida instantáneamente
!om+fog!	Ver todos los mapas al completo
!obj+gold!	Obtienes 1.000 de oro
!obj+timber!	Obtienes 1.000 de madera
!obj+rawmeat!	Obtienes 1.000 de carne
!obj+corn!	Obtienes 1.000 de maíz
!obj+food!	Obtienes 1.000 de comida
!obj+iron!	Obtienes 1.000 de hierro
!obj+wine!	Obtienes 1.000 de vino
!obj+all!	Obtienes 5.000 de todos los recursos

THE FALLEN

SALUD
Durante el juego pulsa [TAB] y escribe "set plyr.ds9_siskoeva health X" o "set plyr.ds9_sisko health X" (sustituye X por la cantidad que quieras). En función del nivel en que estés te servirá una fórmula u otras, así que si no te funciona una, prueba con la otra.

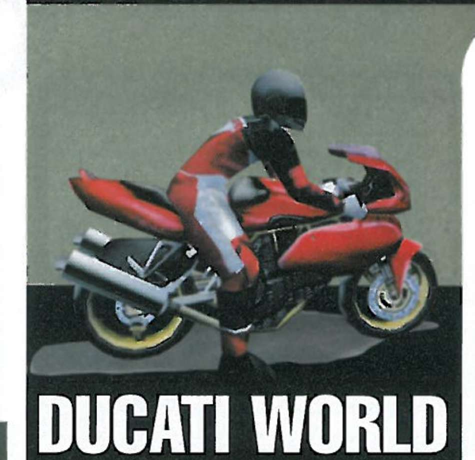
GUARDAR PARTIDA
Pulsa [TAB] y escribe "SAVEGAME =" para guardar la partida sin tener que ir al menú.

SALIR
Pulsa [TAB] y escribe "EXIT =", con lo que saldrás directamente al escritorio de Windows sin tener que pasar por el menú.

ACCEDER A CUALQUIER NIVEL
Modifica el fichero ds9.ini de la carpeta system. Localiza la línea



"LocalMap=title.dsm" y cambia "title" por cualquiera de los mapas de esta lista: M01_KiraL1A, M01_KiraL2, M01_KiraL1B, M01_SiskoL1B, M01_SiskoL1A, M01_WorfL1, M03_KiraL2, M03_KiraL1B, M03_KiraL1A, M03_SiskoL2, M03_SiskoL1A, M03_SiskoL1B, M03_WorfL2, M03_WorfL1, M04_KiraL1, M04_SiskoL1, M04_WorfL1b, M04_WorfL1a, M05_KiraL1, M05_SiskoL1b, M05_SiskoL2, M05_Siskol1a, M05_WorfL1, M05_WorfL2, M06_SiskoL1B, M06_SiskoL1A, M06_SiskoL1C, M06_WorfL1B, M06_WorfL1A, M06_WorfL1C, M07_KiraL2, M07_KiraL1, M07_SiskoL1A, M07_SiskoL3A, M07_SiskoL1B, M07_SiskoL2, M07_SiskoL3B, M07_WorfL3, M07_WorfL2B, M07_WorfL2A, M07_WorfL1, M10_KiraL2, M10_KiraL1B, M10_SiskoL2, M10_SiskoL1B, M10_SiskoL1A, M10_WorfL2, M10_WorfL1B, M10_WorfL1A, M11_KiraL1, M11_SiskoL1a, M11_SiskoL1b, M11_WorfL1, TrainingRoom, Entry, DS9_Ops, DS9_Promenade.
Una vez que hayas cambiado el fichero ds9.ini y arranques el juego, verás que carga directamente la fase que has seleccionado.



DUCATI WORLD

Ve a Opciones e introduce estos códigos en lugar del nombre del jugador:

ITSALLOVER	Carrera rápida completamente abierta
BADDRIVER	Modo Dunny
TEAM	Fotos del equipo
GREEDYGIT	Aumentar el dinero
THEDOGSNADS	Moto de Carl Fogarty en carrera rápida
TODDMCARTOR	Todd 900 Superlite en carrera rápida



STARSHIP TROOPERS

GANAR MÁS EXPERIENCIA:
Para que tus tropas ganen más experiencia en cada combate, ve al directorio stta\units que encontrarás en la carpeta en que hayas instalado el juego y abre el fichero st_db_attr con el Notepad. Dirígete a la línea 26, 26 1 0 0 15 0 0 1..., y cámbiala del siguiente modo (el 15 por un 200): 26 1 0 0 200 0 0 1...
Puedes experimentar con otros números menores de 200. Guarda los cambios y arranca el juego para comprobar que obtienes más experiencia.

EQUIPAMIENTO EXTRA:
Ve al directorio del juego y entra en la carpeta de misiones. Ve al directorio de cada misión y busca los archivos interface.txt, ábrelos con un editor, cambia los diferentes valores de equipamiento de 3 a 12 o 18 (en todos los ficheros, o el juego no funcionará) y guarda los cambios.

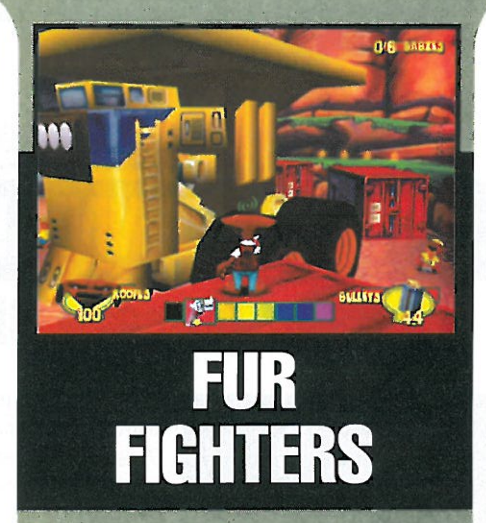
CLIVE BARKER'S UNDYING

Pulsa el tabulador para abrir una ventana de texto e introduce los siguientes trucos:

Código	Efecto
addall	Obtienes todas las armas y hechizos
assall	Crea un burro
infiniteMana 1	Maná ilimitado (cambiando el 1 por 0 se desactiva)
ampAttSpell	Incrementa el nivel del hechizo seleccionado
becomeLight 1	Te da luz (cambiando el 1 por 0 se desactiva)
set aeons.patrick mana 999	999 de maná
set aeons.patrick health 999	999 de energía
flight	Activa el modo volar
showfps	Muestra la frecuencia de imágenes por segundo

ACCEDER A TODOS LOS NIVELES:

Introduce los nombres de los niveles siguiendo los mismos pasos que con los trucos: start Aeons; start Catacombs_Cisterns; start Catacombs_Cliffs; start catacombs_Entrance; start Catacombs_Exit; start Catacombs_Exit_After; start Catacombs_LairOfLizbeth; start Catacombs_LairOfLizbethPostCU; start Catacombs_LowerLevel; start Catacombs_SaintsHall; start Catacombs_Tunnels; start Catacombs_WellRoom; start Catacombs_WindChamber; start Entry; start EternalAutumn_FinalFight_Arch; start EternalAutumn_FinalFight_Arena; start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle; start EternalAutumn_FinalFight_Ruins; start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior; start EternalAutumn_Ravines_Bridge; start EternalAutumn_Ravines_Chase; start EternalAutumn_Ravines_Chieftain; start EternalAutumn_Ravines_Forest; start EternalAutumn_Transition; start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower; start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper; start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet; start Grounds_Cottage; start grounds_dock_night; start Grounds_Lighthouse; start Grounds_Mausoleum_Approach; start Grounds_Mausoleum_Entrance; start Grounds_Mausoleum_Tunnels; start Grounds_OldCemetery; start Manor_CentralLower; start Manor_CentralLower_After; start Manor_CentralLower_night; start Manor_CentralLower_storm; start Manor_CentralUpper; start Manor_CentralUpper_After; start Manor_CentralUpper_PostOneiros; start Manor_CentralUpper_storm; start Manor_Chapel; start Manor_Chapel_night; start Manor_Crypt; start Manor_EastWingLower; start Manor_EastWingLower_After; start Manor_EastWingLower_night; start Manor_EastWingUpper; start Manor_EastWingUpper_After; start Manor_EastWingUpper_night; start Manor_EntranceHall; start Manor_EntranceHall_FromKitch; start Manor_EntranceHall_Intro; start Manor_EntranceHall_Night; start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove; start Manor_EntranceHall_Storm; start Manor_EntranceHall_ToKitch; start Manor_FrontGate; start Manor_FrontGate_night; start Manor_FrontGate_Night_Return; start Manor_Gardens; start Manor_Gardens_night; start Manor_Gardens_storm; start Manor_GreatHall_night; start Manor_GreatHall_Storm; start Manor_InnerCourtyard; start Manor_InnerCourtyard_Storm; start Manor_NorthWingLower; start Manor_NorthWingLower_After; start Manor_NorthWingLower_night; start Manor_NorthWingLower_storm; start Manor_NorthWingUpper; start Manor_NorthWingUpper_night; start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros; start Manor_NorthWingUpper_storm; start Manor_PatricksRoom; start Manor_TowerRun_night; start Manor_TowerRun_storm; start Manor_WestWing; start Manor_WestWing_Hall1; start Manor_WestWing_Night; start Manor_WidowsWatch_storm; start Monastery_Past_Church; start Monastery_Past_Exterior; start Monastery_Past_Interior; start Monastery_Past_LivingQuarters; start Monastery_Present_Church; start Monastery_Present_Cove; start Monastery_Present_Entrance; start Monastery_Present_InnerSanctum; start Monastery_Present_Tunnels; start Oneiros_Amphitheater; start Oneiros_City1; start Oneiros_City2; start Oneiros_HowlingWell; start Oneiros_Intro; start Oneiros_Oracle; start Oneiros_RetreatBath; start Oneiros_RetreatExterior; start Oneiros_RetreatSecondFloor; start Oneiros_RetreatStudio; start Oneiros_ZigguratInterior; start Oneiros_ZigguratLower; start Oneiros_ZigguratUpper; start PiratesCove_Barracks; start PiratesCove_Exterior; start PiratesCove_Pier; start PiratesCove_Pool; start PiratesCove_TreasureRoom; start StandingStones_FirstVisit; start StandingStones_KingFight.



FUR FIGHTERS

En un momento del juego se te pide, para poder continuar, un número determinado de cristales y cachorros rescatados. Para no quedarte bloqueado, edita el fichero LEVELS.TXT y busca la localización donde se describe el lugar en el que te encuentras. Busca la línea "req tokens=" o "req babies=". Estas líneas indican el número de cristales y el número de cachorros rescatados. Cambia el número que indiquen por una cifra inferior a la que tengas. Luego vuelve a arrancar el juego y podrás seguir avanzando. Como siempre en estos casos es recomendable hacer una copia del fichero original antes de realizar cualquier modificación.



DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Ve a la "configuración del teclado" en "Player Settings" y cambia la tecla de Von Talk "~" por la que más te convenga. Púlsala durante el juego e introduce uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
drury	Munición al completo
kariya	Munición ilimitada
roy	Energía al máximo
corbet	Invisibilidad
domi	Ataques de la artillería



Todo sobre el juego *on line*

¡OH, BRITANNIA!

Llega la Tercera Dimensión de Ultima Online



A partir del 9 de mayo podremos disfrutar de *Ultima Online: Tercera Dimensión*, la nueva y esperada expansión de la célebre saga de juegos de rol *on line* masivos de Origin. Y, además, totalmente traducido al castellano, como ha confirmado Electronic Arts, el editor del juego. Esta nueva entrega introduce en la saga la tercera dimensión, tal y como su título indica. El juego incorpora una interfaz rediseñada y modelos de personajes y efectos en 3D, aunque seguirá siendo compatible con las anteriores entregas en 2D. Así, desde *Tercera Dimensión* se podrán visitar todas las zonas de Britannia, pero no al revés. El juego presenta más de 700 animaciones realizadas con captura de movimientos y casi 200 modelos de personajes diferentes, junto con nuevos monstruos, tesoros y áreas de exploración.



Habrá que esperar a *Ultima Worlds Online* para ver auténticos gráficos 3D.

LA LLAMADA DEL ROL ON LINE

Asheron´s Call tendrá secuela

Microsoft ha firmado un contrato de desarrollo de la secuela de *Asheron's Call* con Turbine Entertainment Software, autores del título original. Microsoft quiere potenciar su franquicia más importante de un género que considera estratégico, el del los juegos de rol *on line* multijugador masivos. La propia Turbine está contratando más personal para realizar la secuela y espera aumentar el número de escenarios y misiones para ofrecer a los jugadores una experiencia de juego de rol *on line* total. El juego, que aún no cuenta ni con título ni con fecha de lanzamiento, utilizará el nuevo motor gráfico de la compañía, Turbine Engine 2.0.



Cruza los dedos: aún no se ha confirmado si la secuela de *Asheron's Call* va a distribuirse en España.

CLANES DE LA RED

Escuadrón Spania — WWW.SPANIA-HQ.COM

El *Escuadrón Spania* nace en 1999 en torno a un simulador *on line* de aviones de la 2ª Guerra Mundial, *Warbirds*, y a un fenómeno, el Freehost. Este programa permite que se conecten de forma gratuita hasta 32 jugadores a la vez. Con el tiempo, muchos integrantes del escuadrón han ido cambiando de aires y ahora vuelan con *Aces High* aprovechando la rebaja de precios introducida por Hitech Creations. Tal vez cuando se edite la tercera entrega de *Warbirds*, estos pilotos virtuales vuelvan a volar en el simulador que los unió. Por ahora, siguen ejercitando juntos su pasión por el vuelo, aunque sólo sea frente a un monitor de quince pulgadas.

www.spania-hq.com

Alianza Rainbow Six



Desde que apareció el primer *Rainbow Six*, unos pocos le vieron futuro al juego y supieron apreciar su componente táctico, hasta entonces inaudito en el género de los *shooter*. Con el tiempo, el grupo selecto de jugadores de esta saga ha ido creciendo teniendo como punto de referencia la página de la Alianza de *Rainbow Six*. Los fieles jugadores de *Rainbow Six* pueden disfrutar de los torneos que organiza GEO, el fundador de la página, y que cuentan con premios cedidos por la compañía distribuidora del juego en España. En concreto ya está en marcha el segundo torneo nacional de *Rogue Spear*.

http://alianza.meristation.com/rsix/

LA PRIMERA GALAXIA PERSISTENTE

Westwood presenta Earth and Beyond, su primer juego on line

Earth and Beyond será un juego de rol *on line* masivo que, tras más de cuatro años de desarrollo en los estudios de Westwood, verá la luz este año en Estados Unidos. El juego supone la creación de la primera galaxia persistente, un universo compuesto de cientos de áreas de exploración, como planetas, nebulosas y estaciones espaciales. *Earth and Beyond* se desarrolla durante el siglo XXIII y narra las luchas de poder de tres facciones que pretenden hacerse con el control de su sistema solar. Los jugadores podrán explorar el universo del juego como guerreros, comerciantes y exploradores o combinando estos tres roles. Las sucesivas misiones se generarán automáticamente en función del perfil y el nivel de experiencia del jugador y consistirán en misiones de comercio y exploración. El éxito en la consecución de las misiones reportará al jugador el dinero con el que comprar nuevas naves o mejorar la que ya tenga.



Rol y ciencia ficción espacial: una combinación perfecta para un juego on line.

Versión 1.1 de Counter Strike

Incluye mejores gráficos y tres mapas nuevos

Ya puedes bajarte la versión 1.1 del *mod* de *Half-Life Counter-Strike* en su página oficial, www.counter-strike.net. Hay dos actualizaciones, una para los usuarios de la versión gratuita y otra para los que tienen la versión comercializada del *mod. CS 1.1* incorpora unos modelos de personajes de mayor calidad gráfica, con texturas de 512x512 píxeles (te presentamos aquí el nuevo aspecto del modelo Urban CT), un modo espectador y tres mapas nuevos: *de_inferno*, *de_rotterdam* y *de_dust2*, la secuela del mapa más popular del *Counter-Strike* original. Se han mejorado también los saltos de los portadores de ametralladoras.



Imagen del nuevo mapa de Rotterdam de la versión 1.1.

ASESINOS NATOS



El clan de los Asesinos Natos ha demostrado en la ultima *Counter Strike* League española ser uno de los equipos más fuertes del momento. Pero no sólo participan en la CS-League, sino que, tras una reestructuración interna, decidieron probar suerte también en la liga de Clan Base, en la que compiten equipos de todo el mundo. Los Asesinos Natos están dispuestos a admitir nuevos miembros, pero sólo aquellos que pasen un proceso de selección en que deberán demostrar sus habilidades jugando a *Counter Strike* y su afinidad con el resto de miembros del grupo. Entre los principios fundacionales de este clan destacan el trabajo en equipo y el juego limpio.

www.asesinosnatos.com

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Dungeons & Dragons y la Liga

Por Hastaj_boss

Los más de 100 clanes inscritos en nuestra liga de Counter Strike garantizan una temporada movidita. Además, este mes tendremos un montón de concursos relacionados con la película Dungeons & Dragons. ¡Que aproveche!

Tras la actualización de todos los servidores y de todos los jugadores de los más de 100 clanes inscritos en la Primera Liga HastajuegO de Counter Strike Friendly Fire organizada junto a Gamelive PC, los cibercentros Nickname Center, el portal Dooyoo y con el apoyo de Sierra, los enfrentamientos ya han empezado, aunque eso sí, con una semana de retraso para que todo el mundo se pudiera actualizar a esta nueva versión del que sigue siendo el líder de HastajuegO. La batalla es larga y esto no ha hecho más que empezar.

Pero como no sólo de Counter Strike vive el diablo, este mes de abril va a ser un mes "Dungeons and Dragons" con un montón de concursos: trivials, de diseño gráfico y también de montaje de sonido y, como siempre con espectaculares y algunos super exclusivos premios. Además, una première mundial: Una entrevista en exclusiva con Courtney Solomon, el director de la película! En resumen, tres semanas de animaciones, noches temáticas y también alguna que otra sorpresa final. Lo mejor de esta alucinante película sobre el mejor juego de rol de la historia, donde unos increíbles dragones en 3D superan a lo que todo jugador de rol haya podido imaginar nunca.

Como siempre, un mes de auténtica locura.





CLÁSICOS

Los juegos de siempre triunfan on line

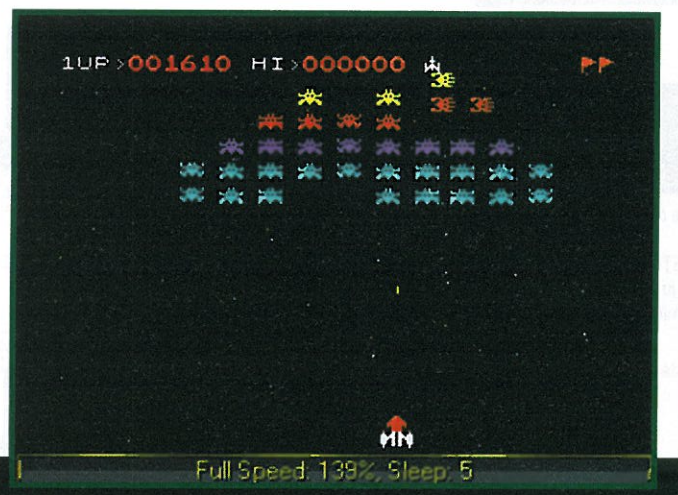
BÁSICOS

Cada día, a la misma hora que tú te conectas a *Counter Strike* y sueñas con las opciones multijugador que incluirá el segundo *Team Fortress*, millones de jugadores en todo el mundo se suben a la Red para jugar al *Black Jack*, el ajedrez o el *Conecta 4*. Los *gamers* clásicos son, con diferencia, la tribu más numerosa de la Red. Van a más. Son tantos que ni siquiera podemos descartar que tú seas uno de ellos.

Por S. Sánchez

Desde hace unos años, páginas web de todo tipo incluyen como reclamo una pequeña sección que permite jugar a cualquiera de las variantes del *Tetris*, algún otro puzzle elemental o juegos de azar y tablero. Esta práctica se ha ido generalizando gracias primero al Java y luego a Macromedia Shockwave. Ahora casi cualquier página relacionada con el mundo de los juegos para PC o las nuevas tecnologías incorpora su modesto surtido de mini juegos.

Lo que tal vez te sorprenda un poco más es que las páginas exclusivamente dedicadas a este tipo de juegos no sólo son cada vez más frecuentes, sino que figuran entre



Nada como una partida a *Space Invaders* para recordar viejos tiempos.

Puede que el dominó no tenga tanta gracia si no es en el bar con caña y bocata de calamares.



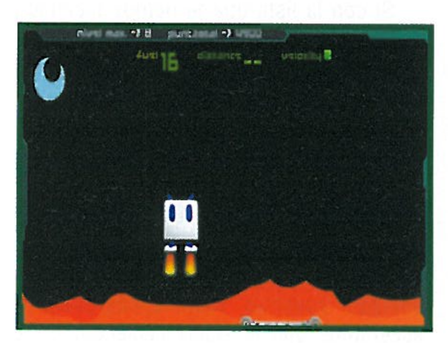
las más visitadas, por encima de las de información general y a la altura de las de pornografía gratuita.

Incluso *gamers* curtidos reconocen cuando no hay micrófonos por medio que visitan de vez en cuando estas páginas. Los viejos *arcade*, como *Pac Man*, *Buscaminas*, *Asteroids* o *Space Invaders* a la cabeza, siguen llevándose la palma, pero el auge de los juegos de tablero de toda la vida, cada vez más presentes en Internet, empieza a amenazar esta hegemonía.

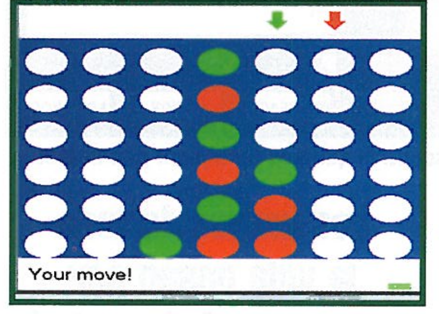
Internet, la panacea

La clave de su éxito es simple: los juegos de toda la vida siguen gustando, pero más bien se les dedica ratos perdidos, ya que cada vez es más raro que un grupo de amigos se reúna para pasar una tarde jugando al parchís o al *scrabble*. Internet resuelve este problema: puedes encontrar con quién jugar en cuestión de segundos y a cualquier hora del día o de la noche.

Si estás decidido a iniciar hoy mismo tu reconversión a *gamer* clásico, puedes empezar por una visita de reconocimiento a los grandes portales. Casi todos ellos tienen su rincón de la nostalgia. Los portales españoles o latinos con secciones clásicas más variadas e interesantes son tal vez Lycos(www.lycos.es/service/juegos/index.html) y Ozú (juegos.ozu.es). El canal de juegos de Terra tampoco ha olvidado incluir una amplia sección dividida en tres bloques temáticos: destreza mental, estrategia y acción. Puedes visitarla en www.terra.es/juegos/.



Una de las adaptaciones de *Lunar Lander* que circulan por la Red.



El inventor de *Conecta 4* aún se arrepiente de no haberlo patentado.

Las grandes plataformas de juegos también ofrecen alternativas a los *shooter* en 3D. Sus responsables saben de sobra que entre los que visitan sus páginas hay muchos jugadores eventuales que no tienen tiempo, conocimientos ni motivación para jugar a *Quake 3*, *Age of Empires II* o *Counter Strike*.

Los especialistas en juego

La zona de juego clásica de referencia en el mundo tal vez sea www.games.com. Pero en España disponemos de muy buenas alternativas, y en nuestro idioma. La principal tal vez sea el joven portal Hasta Juego (www.hastajuego.com), una página en fase de expansión que divide su oferta en tres bloques: Gamers, Clásicos y Fun. El segundo de ellos recibe muchísimas visitas gracias a la popularidad del ajedrez, que se ha situado entre los tres juegos más jugados, en parte porque ofrece partidas con todo tipo de límites de tiempo y un fiable ranking inspirado en el sistema de evaluación ELO, el mismo que utilizan las competiciones oficiales de este inmortal juego deporte (¿o ciencia?).

Otras opciones son la MSN Confederación (www.msnconfederacion.com), que tiene una muy completa sección de clásicos. Vale la pena visitar también la menos variada pero más original página de Oniric (www.oniric.com/juegos), que va más allá de lo que uno espera encontrar en una sección de este

Cómo ser campeón mundial de Scrabble

A falta de buenas direcciones en las que jugar a Black Jack erótico o Strip Póquer (las que hay son más bien casposas), siempre puedes liarte la manta a la cabeza y optar por algo igual de divertido y un poco más intelectual: el Scrabble.

Puedes empezar calentando neuronas en www.ociototal.com y, si ves que esto de encadenar palabras es lo tuyo, dirígete a la web oficial del juego (www.mattelscrabble.com) para informarte de cómo y cuando podrás participar en competiciones internacionales, ya sean en inglés o castellano. También www.scrabble.com ofrece la posibilidad de jugar en distintas zonas geográficas y diferentes

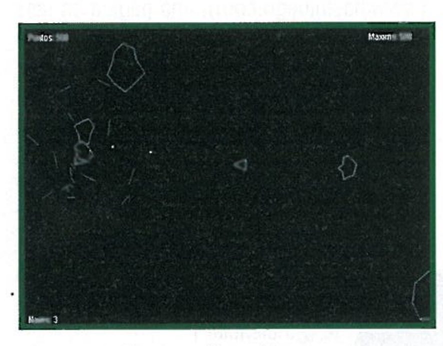


idiomas. El siguiente paso puede ser optar por el Monopoly, que también tiene sus cam-peonatos europeos y mundiales. Apúntate en www.monopoly.com.





Escándalo arbitral: es la tercera vez consecutiva que nos toca jugar con negras.



En *Asteroids* los récords caen como moscas.

Los juegos de toda la vida pasan por una segunda juventud gracias a Internet

tipo. *Intruder*, *Monkey*, *Chase 2000* o *Space Cobra* son algunos de los *arcade* o juegos de agilidad mental que encontrarás en esta página. Ahora bien, el jugador clásico no vive sólo de ajedrez. Tampoco le hace ascos a una buena partida de Hundir la Flota, uno de los juegos que brillan con luz propia en, por ejemplo, www.cyberjuegos.com. Esta página tiene un diseño muy atractivo y es muy navegable. Además, fomenta la comunicación entre los jugadores gracias a su excelente sistema de ventanas de chat.

Si lo que realmente te apetece es echar una partida al mítico *Tetris*, en www.ellimite.com/juegos hay uno muy bueno. Tiene como fondo una trama reticular, lo cual hace más fácil el juego. En cuanto al *Othello*, seguro que alguna vez has jugado o visto jugar a este apasionante juego, pero nunca en un tablero tridimensional y con efectos de sonido realmente simpáticos. Si quieres vivir esta experiencia, visita www.latinfun.com.



La victoria es cuestión de mero trámite. Salvo robo, error u omisión.

Tiempo para el recuerdo

No podíamos acabar este artículo sin una referencia al inevitable *Pong*, que puede encontrarse en casi todas las páginas con sección clásica. Una variante curiosa es la que ofrece la página de Tecnópolis (www.tecnopolis.net/Juegos/index.htm). Siempre habíamos pensado que en este esquemático ping pong virtual sólo podían moverse las palas de arriba abajo, pero en la página citada descubrirás que también existen modalidades algo más... libres.

El clásico Comecocos también está en casi todas partes, aunque tiene un poco más de gracia la forma en que lo presenta www.juegosoft.com/online/. Cuando nos hartemos de comer fruta, podemos echar un vistazo al juego de romper los ladrillos, que tiene como fondo una sugerente imagen.

Si con la lista que te hemos facilitado no tienes suficiente, existe una página llamada www.mogollon.com. En ella puedes jugar a sencillos *arcade*, contestar preguntas en formato concurso del tipo Trivial y acumular puntos que luego pueden canjearse por premios.

La verdad es que la lista es interminable, y no hace más que aumentar día a día. Muchos sois los lectores que nos habéis enviado vuestras recomendaciones. Y esperamos que lo sigáis haciendo. Entre partida y partida de *Counter Strike* no viene mal algo para desentumecer las neuronas.

ENROQUES ON LINE



Dicen que el tipo que inventó el ajedrez intentó pasarse de listo. Pidió como recompensa un grano de arroz en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera y así hasta llegar a las 64 de que consta el tablero. El rey, al comprobar que no había arroz en todos los graneros de su reino para pagar la recompensa optó (según versiones) por nombrarle ministro o cortarle la cabeza.

Aunque esta curiosa leyenda es de origen persa, parece que el ajedrez fue inventado en realidad en el norte de la India hacia unos 3.000 años. Si eres un experto en el rey de los juegos de estrategia y no te conformas con jugar partidas de café contra programas poco inteligentes, puedes dirigirte a alguna de las direcciones para jugadores avanzados que ofrece la Red.

Internet Chess Club (www.chessclub.com) es la más popular, pero los jugadores latinos frecuentan también el excelente Club Ajedrez 21 (www.ajedrez21.com). Los torneos semi-oficiales se disputan en la web de la Federación Internacional (ww.FIDE.com) y puedes acceder a lecciones de nivel avanzado y la actualidad del tablero internacional en la web del ex campeón del mundo, el ruso Garri Kasparov (www.kasparovclub.com).



BUENO, BONITO Y BARATO

El *chipset* Kyro 2 deja al GeForce 2 en evidencia

Hercules ha colado un golazo a NVIDIA. Tras anunciar la 3D Prophet III, basada en el recientísimo GeForce 3 de NVIDIA, el fabricante se ha sacado de la manga una nueva gama de tarjetas equipadas con un *chipset* de rendimientos similares a los de la GeForce 2 y un precio considerablemente inferior. El *chipset*, de 128 bits y fabricado por STMicroelectronics con una tecnología de 0,18 micras, es el Kyro 2. Las dos configuraciones del *chipset*, de 32 y 64 MB SDRAM, darán lugar a dos nuevas tarjetas de Hercules: la 3D Prophet 4000 (32 MB, entre 18.000 y 20.000 pesetas) y la 3D Prophet 4500 (64 MB, entre 28.000 y 30.000 pesetas), la primera en salir al mercado el día 20 de este mes. Hercules asegura que el rendimiento de la 3D Prophet 4000 será superior al de una GeForce 2 MX y el de la 3D Prophet 4500 superará al de una GeForce 2 PRO. La clave de la potencia y el reducido precio del Kyro 2 hay que buscarla, según Hercules, en la tecnología Tile del *chipset*. Mientras que la tecnología actual realiza todos los cálculos de cada píxel por pantalla y luego comprueba en el buffer Z si van a ser mostrados o no, el Kyro 2 realiza sólo los cálculos necesarios para obtener la información del buffer Z y luego renderiza únicamente los píxeles que se van a mostrar. De esta manera, ahorra tiempo de cálculo, ancho de banda en la transmisión de datos y memoria de alta velocidad. Las nuevas Prophet soportan *Environmental Bump Mapping*, multitextura (hasta 8 texturas) y *antialiasing* de pantalla completa, además de una resolución máxima de 1940x1440 en color real.



SATÉLITES SONOROS

Nuevos altavoces extraplanos de Creative

Creative comercializará a partir de este mes los nuevos altavoces Soundworks Slim500 del fabricante Cambridge Soundworks. El producto se compone de 3 piezas y destaca por el diseño extraplano de los satélites, de 4 cm de grosor y protegidos magnéticamente para evitar interferencias. Los satélites disponen, además, de soportes independientes para fijar los altavoces en una pared o en cualquier superficie horizontal. Su potencia es de 6W RMS y la del *subwoofer* es de 17W RMS. Este último goza de un nuevo diseño que potencia la sonoridad de los bajos. El precio de los Slim500 rondará las 14.000 pesetas.



ZIP DE 100 MEGAS

Iomega anuncia el PocketZip 100

Iomega está desarrollando una nueva unidad externa de almacenamiento, el PocketZip de 100 MB. Se trata de un lector portátil USB capaz de almacenar el doble de datos y archivos de audio o vídeo que su predecesor. Los discos para este nuevo PocketZip de 100 MB costarán 10 dólares, unas 1.800 pesetas, un precio muy asequible con el que Iomega espera competir con otros dispositivos de almacenamiento de archivos MP3. El nuevo PocketZip 100 MB se lanzará en todo el mundo este verano, así como otros productos que utilizarán su tecnología. Por otra parte, Iomega introducirá este otoño un nuevo modelo de 100 MB de su reproductor de audio digital HipZip.





VOLANTAZOS DE LUJO

Nuevos volantes Modena de Thrustmaster

El fabricante de periféricos Thrustmaster ha lanzado una nueva gama de volantes de carreras para PC con licencia de Ferrari. Los volantes 360 Modena y 360 Modena Pro son una réplica del auténtico con el que va equipado el Ferrari 360 Modena. El primer modelo tiene una textura de goma en la zona de agarre del volante y un sistema de fijación de fácil anclaje. La versión profesional del volante se ha recubierto por completo con goma compacta para un agarre más firme e incluye una palanca de cambios adicional que facilita la adaptación a otros juegos de carreras (rally, carretera, etc.). El 360 Modena dispone de puerto de juegos y USB y se vende a un precio de 11.990 pesetas. El 360 Modena Pro sólo tiene USB y se vende a 15.990 pesetas.

SONY SE RINDE AL MP3

Primer lector y regrabadora de CD de Sony



Sony lanzará este mes en Estados Unidos su primer lector/regrabadora CD-R/RW portátil a pilas, el Digital Relay CRX10U-A2, que también permite reproducir CD y archivos MP3. Se conecta al PC mediante una conexión USB y graba a una velocidad de 4/4/16. El Digital Relay detecta automáticamente las canciones de un CD con archivos musicales y las reproduce. También reconoce los *tags* ID3 y muestra la información en su pantalla LCD. Los controles son similares a los de los Discman y la batería Lithium-Ion le permite reproducir hasta 3 horas de música. El precio del Digital Relay será de 400 dólares (unas 72.000 pesetas).

BAZAR DIGITAL



PHILIPS TOUCAM PRO

Con su forma de huevo, la Philips ToUcam Pro es una webcam de excelente resolución, capaz de filmar en resoluciones de 640x480. El objetivo es de buena calidad, los colores son fieles e incluso con poca luz se las arregla bien. Un micro integrado facilita la videoconferencia en directo. En resumen, la calidad es digna y suficiente para una aplicación en Internet.

Precio: 16.000 pesetas

ALTEC LANSING ATP5

Altec Lansing siempre propone altavoces que ofrecen una excelente relación calidad precio y un sonido sorprendente para juegos de PC. Si bien el resultado en cuanto a la música es poco convincente, con un sonido muy confuso, en lo referente a los efectos sonoros es grandioso. Los ATP 5 son perfectos para los juegos si tienes una tarjeta de sonido 3D, pero muy poco musicales.

Precio: 32.000 pesetas

IIYAMA VISION MASTER 405



He aquí la mejor pantalla de 17 pulgadas del mercado en cuanto a relación calidad precio. El monitor es abombado pero el tubo Toshiba es ideal para el uso de juegos. Con una resolución de 1280x1024, la imagen es perfectamente estable y neta.

Precio: 55.000 pesetas

IBM DESKSTAR 60 GXP

Con un tiempo de acceso medio de 9,5 milésimas de segundo y con un tipo de transferencia constante de 40 MB por segundo, el 60 GPX es el disco duro IDE más rápido del mercado.

Precio: 32.000 pesetas



NVIDIA da el campanazo

PROCESADOR NVIDIA GEFORCE 3:

La nueva arquitectura 3D

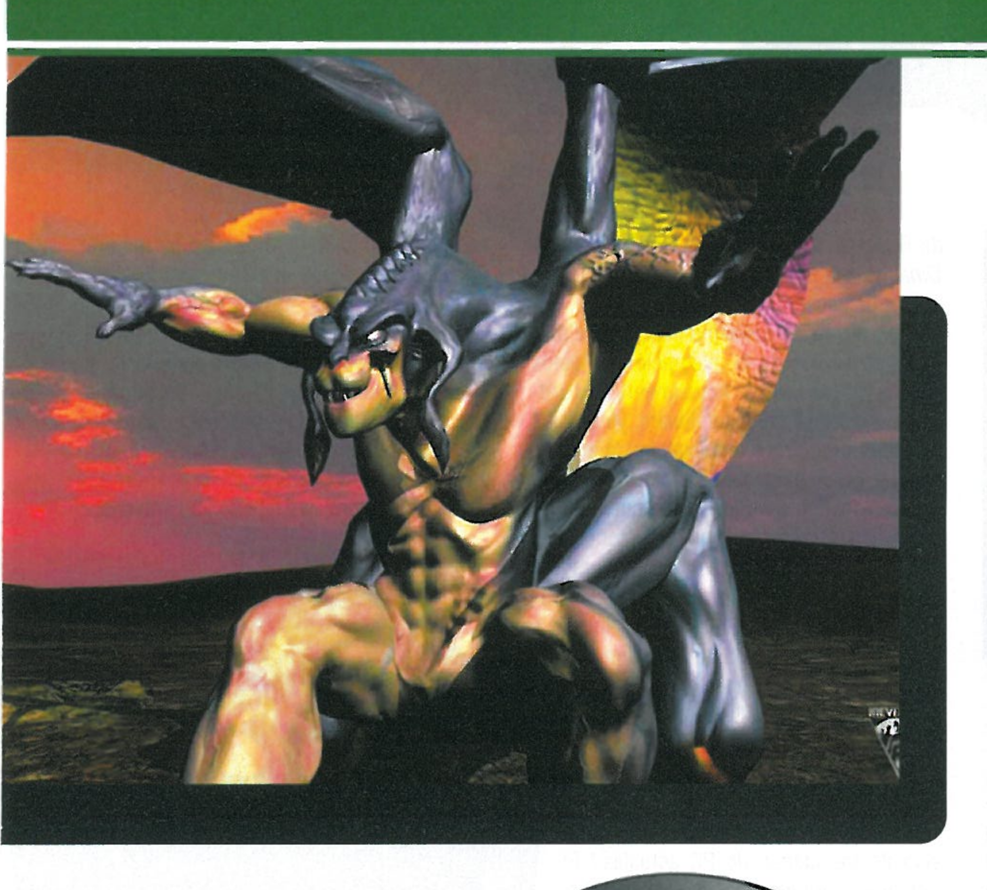
El anuncio de una nueva arquitectura en el mundo de los procesadores 3D es siempre un gran acontecimiento para el jugador apasionado. El GeForce 3 será capaz de reproducir mundos de una belleza y un realismo alucinantes, pero ¿cuándo y a qué precio? Es lo que hemos intentado averiguar.



Los procesadores 3D que animan nuestras tarjetas gráficas son cada vez más complejos y exigen inversiones tan grandes que sólo los grandes constructores tienen alguna posibilidad en este mercado. Como sucedía antiguamente con el procesador central, son pocos los actores en escena. Dos, para ser exactos: ATI y NVIDIA. Si uno de ellos presenta toda una nueva arquitectura, estamos sin duda ante un gran acontecimiento. En el caso de NVIDIA, que saca un nuevo procesador cada seis meses mejorando una arquitectura ya existente, fue primero el GeForce 2 y ahora un procesador completamente nuevo, el GeForce 3, todavía más esperado que el que tendrá la consola XBox en una versión un poco más desarrollada. ¡Es mucho lo que está en juego! Como de costumbre, NVIDIA se limita al desarrollo del chip y revende el GeForce 3 a los constructores de tarjetas gráficas. Como todos los fabricantes habituales se suben al tren, hemos elaborado una lista de las tarjetas anunciadas que deberían salir a principios de abril. De momento, hemos visto lo que produce el GeForce 3 con una tarjeta final pero con los controladores aún provisionales.

El nacimiento de un monstruo

NVIDIA, una compañía sencillamente incapaz de estarse quieta, ha dado a luz un monstruo, ya que el GeForce 3 integra la asombrosa cifra de 57 millones de transistores. Es como un Pentium III y 4 en uno solo. Incluso con 0,15 micras, la bestia es imponente. Con una velocidad de 200 MHz en la introducción, necesita un ventilador potente para enfriar la máquina. Nos encon-



tramos entonces con la misma frecuencia que la GeForce 2, por lo que tendremos que esperar a la próxima versión del procesador (¿la GeForce 4?) para ver el despegue de las frecuencias. Por tanto, no es en términos de velocidad, sino de arquitectura, en lo que la GeForce 3 quiere innovar. Y para ello, los ingenieros de NVIDIA han hecho el resto. De alguna manera, han reunido dos procesadores distintos en uno. La nueva arquitectura lleva como nombre "NfiniteFX Engine" y necesita algunas explicaciones. Seguro que ya sabes que para explotar nuevas funciones es necesario que los desarrolladores de juegos dispongan de las herramientas adecuadas, las librerías o API. Ahora bien, la única librería que une a todo el mundo se llama Direct X. Si bien es verdad que el Open GL sigue contando con soporte en los motores 3D de juegos del estilo *Quake*, esta situación no durará eternamente. El GeForce 3 es, por otra parte, perfectamente compatible con el Open GL 1.2.

Pero volvamos al Direct X, la herramienta de programación única para todas las aplicaciones multimedia. Acaba de salir la versión 8, desarrollada por Microsoft. Claro que NVIDIA tiene en sus manos el procesador gráfico de la XBox, también concebido para el DirectX. Ya te debes imaginar el resto. NVIDIA y Microsoft han desarrollado en estrecha colaboración el Direct 3D 8, consagrado al 3D. Las malas lenguas verán en este dúo el nacimiento de una nueva pareja de amos del mundo, como el dúo "Wintel" de Windows e Intel. En cualquier caso, el Direct 3D 8 introduce una novedad de peso que justamente se encuentra en el "NfiniterFX Engine". Se trata del sombreado de píxeles y vértices.

La 3D Prophet III de Hercules.

Una revolución más

Tras estos nombres se ocultan funciones que arriesgan mucho para revolucionar el mundo de los juegos 3D. Se trata de aplicar efectos no a objetos, como se hacía hasta ahora, sino directamente a los puntos que componen una imagen (los píxeles) o a los nodos que definen los polígonos (los vértices). Esta última noción es un poco difícil de definir. Un objeto 3D está compuesto por polígonos, es decir, por formas geométricas con múltiples caras. Para definirlas, utilizamos coordenadas que enlazan las esquinas formando triángulos con nodos (los vértices). Esta técnica de sombreado presenta una ventaja considerable (se puede hacer todo o casi todo) aunque también un inconveniente bastante importante, ya que exige una potencia de cálculo extraordinaria. Si el procesador se encarga de ello el juego irá muy lento, por lo que es necesario que el procesador gráfico tome el relevo, y esto es lo que ocurre con el GeForce 3. El sombreado de píxeles y vértices supone un logro todavía mayor: ofrece una libertad de programación ejemplar. Hasta ahora los efectos estaban predeterminados y el desarrollador de juegos podía simplemente utilizarlos tal cual e integrarlos en su escenario en 3D. Pero no se llega realmente a reproducir el entorno realista de esta manera. Aquí, el programador dispone de instrucciones (50 para ser exactos), que puede manejar a su antojo para producir exactamente el efecto deseado. Dejemos la teoría y veamos las aplicaciones concretas en los juegos.



Este camaleón es un ejemplo de las superficies realistas creadas con ayuda del sombreado de vértices.

Mundos más realistas

El sombreado de píxeles va a dotar a las texturas de un aspecto mucho más realista. Todos los efectos de relieve están incluidos. El relieve se combina con la deformación, los reflejos y las luces. Imagina una bola mágica que flota encima del sol en un paisaje fantástico. Podrá generar su propia luz con imágenes en el interior y, al mismo tiempo, podrá reflejar el mundo a su alrededor en función de la luz del sol o soles que brillen en el cielo. Todo está permitido. Más importante aún, las texturas son controlables píxel a píxel. Tendremos entonces superficies realistas que reproducen el aspecto orgánico de las "cosas vivas", como una piel de lagarto, cabellos o hierba.

El sombreado de vértices es aún más interesante. Al transformar los objetos en sus formas primarias obtendremos movimientos realistas. Así, las olas harán que el



El autómata Zholtar ilustra las posibilidades de animación facial que ofrece el sombreado de vértices.

agua parezca un mar. Las banderas ondearán al viento con movimientos realistas. Un impacto de bala deformará la armadura del combatiente. La animación del rostro humano será finalmente humana. Cuando hablas con un personaje en un juego, lo mejor que se ha visto hasta ahora es un movimiento de labios y otro de cejas, pero no una cara que habla. Son millones de músculos los que se mueven y la piel se tensa o se relaja. Gracias al sombreado de vértices la expresión va a ser por fin realista. En una demo de NVIDIA aparece un autómata llamado Zholtar, realmente sorprendente, y un paisaje el que se puede ver cómo el sol se deforma con los impactos de meteoritos. Ya hay incluso un juego que explota la técnica del sombreado: *Aquanox*, de Fishtank, los creadores de *Archimedian Dinasty*. Se trata de un *shooter* futurista con unos escenarios suntuosos.

Más allá del entusiasmo inicial, cabe preguntarse acerca de la integración de estos efectos en los juegos. Actualmente, el hardware va por delante del software, ya que los primeros programas que explotan la antigua generación de pulgadas 3D acaban de llegar al mercado. Teniendo en cuenta que el desarrollo de un gran título dura al menos dos años, ¿cuándo aparecerán los primeros juegos que utilicen el sombreado? De todas formas, existe una máquina que nos induce a ser optimistas, la XBox. Como la consola utiliza las mismas funciones con el mismo lenguaje, esta sinergia situará a los desarrolladores en una buena posición.

Mejorando lo presente

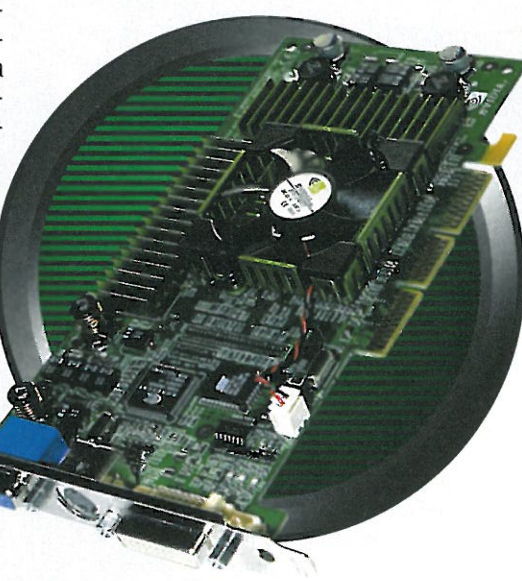
Todo esto es muy bonito pero, ¿qué será de los juegos de PC actuales? El GeForce3, aunque no innova mucho, propone sin embargo algunas soluciones nuevas. En principio, administra como el GeForce 1 y 2 el Transform & Lighting, es decir, la transformación geométrica y la gestión de luces. Se trata de aliviar al procesador central de esos cálculos tan costosos en recursos. Los juegos empiezan a integrar masivamente el hardware de T&L y, en este sentido, el GeForce 3 mejora el motor L&T del GeForce 2. Es lógico, pero no hay nada tan emocionante como una nueva gestión de intercambios entre el procesador central y el GeForce. Las coordenadas calculadas por la CPU deben dirigirse, lo más rápidamente posible, hacia la tarjeta gráfica para el cálculo del T&L. Ahora bien, el bus AGP constituye un tapón de estrangulamiento de importancia. NVIDIA ha buscado racionalizar estos intercambios con el fin de reducirlos. Gracias a la comprensión y la eliminación de los datos inútiles, se ha mejorado la rapidez de los intercambios. La clave está en transferir menos información y recrear, a continuación, la complejidad original aplicando fórmulas de geometría. El GeForce 3 procesa los objetos más complejos con una facilidad desconcertante. Lo increíble es que el GeForce 3 puede visualizar en tiempo real escenas al menos dos veces más complejas que con su antecesor.







El sombreado de vértices permite este tipo de deformaciones.



La tarjeta NVIDIA.

Será muy interesante ver qué juegos explotarán realmente estas posibilidades, porque lo que es ahora, no hay muchos títulos que aspiren a tanto.

La tortuga y la liebre

Para todos los demás juegos sin gestión T&L importante y sin efectos avanzados, es decir, la inmensa mayoría, toda la potencia de una pulgada gráfica reside en su capacidad de efectuar la representación de una escena 3D o de situar los objetos en la escena y aplicar las texturas. Parece que en este ámbito se ha llegado a un umbral difícilmente superable. El motor de representación del GeForce 3 es idéntico al de su antecesor y la potencia de representación bruta, el *fillrate*, es incluso ligeramente inferior al de un GeForce 2Ultra. En otras palabras, para la mayoría de los juegos sin efectos nuevos, el GeForce 3 no aporta más potencia teórica. La práctica es un poco diferente. Lo que impide a los jugadores ir más rápido no es la potencia del procesador gráfico, sino más bien el intercambio de datos entre la memoria de vídeo y el procesador 3D. Con altas resoluciones, la memoria DDR a una velocidad de 230 MHz, la misma que la del GeForce 2 Ultra, no llega a alimentar al procesador. NVIDIA ha desarro-



Esta criatura de *Neverwinter Nights* muestra las posibilidades avanzadas para la creación de personajes.



Aquanox, de Fishtank, será uno de los primeros juegos que utilice efectos de sombreado.

llado una nueva arquitectura de memoria que puede desplazar volúmenes de datos variables para optimizar estos intercambios y ganar tiempo. Para los curiosos, en función de los intercambios, se pueden utilizar paquetes de 64, 128 y 256 bits. Otro truco es reducir los datos sobre la profundidad (la situación de los objetos en un escenario 3D), ya que este valor complica los cálculos y por lo tanto los intercambios. Es posible comprimir estos datos retirando la información sobre la que estarán ocultos. Como los controladores del GeForce no están acabados, es demasiado pronto para pronunciarse sobre la ganancia real en lo que a los juegos se refiere. Da la impresión de que NVDIA ha encontrado serias dificultades con sus controladores. Con estas condiciones, los juegos no parecen ir más rápidos que con un GeForce 2 Ultra. En la Red se encuentran cosas de este tipo, pero conviene dejar a NVIDIA finalizar sus controladores y tomar luego las medidas oportunas. Lo cierto es que NVIDIA reagrupa todas estas optimizaciones de memoria bajo el nombre pomposo de "Lightspeed Memory Architecture" y su interés tendrá en que algo así funcione.

Tarjetas GeForce 3

Las tarjetas 3D basadas en GeForce 3 florecerán. He aquí una lista no muy exhaustiva.

Hercules 3D Prophet III
MSI Starforce 822
ASUSTek V8200
Leadtek WinFast GeForce 3
Elasa Galdiac 920
Gigabyte GF3000DF

Todas utilizan 64 MB de memoria DDR a 230 MHz y su precio varía de 110.000 a 125.000 pesetas en función del equipamiento complementario, como la salida para TV o DVI.

Evitar las escaleras

Falta una última innovación que atañe directamente a todos los juegos actuales: el *antialiasing*. Las líneas derechas presentaban molestos efectos de escaleras, como en el caso de un ángulo de muro en un juego de acción. Es posible alisar estas escaleras por un efecto de *antialiasing* aplicado a toda la imagen. Es el *Full Screen Antialiasing*. El problema es que esta operación necesita muchos recursos, ya que es necesario aumentar la resolución en los cálculos para borrar las escaleras. A esto se le llama el *supersampling*. 3dfx introdujo una primera solución con el Vodoo 5, que NVIDIA utilizó mejorándola para el GeForce 3. La técnica consiste en eliminar las escaleras mediante la aplicación de los cálculos de alisamiento sobre el píxel antes de que esté preparado para la visualización. De algún modo, se crean píxeles virtuales. Esta técnica, denominada *multisampling*, necesita una unidad de cálculo potente y dedicada. NVIDIA ha encontrado una solución, el *Quincunx*, para racionalizar este método y hacer dos cálculos de alisamiento en lugar de los cuatro necesarios habitualmente para una calidad óptima. El resultado es sorprendente y la imagen es, en efecto, más bella, como puede comprobarse, por ejemplo, en los contornos de un coche en un juego de carreras. La aplicación de este *antialiasing* casi no reduce las prestaciones, lo que significa que puede apreciarse su efecto incluso en los juegos más exigentes.

Demasiado caro

Por último, la mala noticia: el precio de las tarjetas 3D que utilizan el procesador GeForce 3. Estará entre las 110.000 y las 125.000 pesetas, en función de los complementos multimedia como la salida de TV o DVI para pantallas planas. Este precio exorbitante se explica fácilmente. El procesador es caro, algo habitual, pero es sobre todo la memoria con sus 64 MB de DDR a 230 MHz lo que agrava el presupuesto. Aunque justificada, la inversión resulta excesiva tratándose de una tarjeta gráfica. Los beneficios inmediatos son limitados y lo cierto es que los juegos actuales no exigen prestaciones tan monstruosas. Y no consuela que vaya más rápido, sigue siendo demasiado caro. De aquí a que lleguen los juegos con efectos de sombreado, lo más seguro es que aparezca una versión light del chip con una memoria más barata.





Los pads pegan fuerte en el PC

LA GUERRA DE

Los pads, durante mucho tiempo reservados para las consolas, ya no son extraños al PC. Hay de todos los tamaños y colores, con funciones sofisticadas o básicas. En fin, que los fabricantes se han propuesto llegar al éxito a través de la seducción y el diseño.

El *pad* tiene su origen en la manera de jugar con una consola. La conectamos a un televisor y podemos jugar sentados en el suelo o en un sofá. Desde entonces ya no hay mesa que valga. Nos interesa que el mando del juego pueda sostenerse en la mano y el *pad* responde a esta exigencia. Además, con su cruceta direccional digital, es perfecto para los juegos de consola, ya que hasta hace poco la gran mayoría de ellos pertenecía a tres géneros: *arcade*, plataformas o combate. Pero últimamente la frontera entre videojuegos para consola y juegos de ordenador se ha desvanecido.

En el dominio del PC el *pad* tenía una existencia marginal hasta hace cierto tiempo. Casi no había juegos *arcade* y el interés por este periférico era limitado. Pero el mercado del mando para PC está muy disputado y es necesario innovar sin cesar para vender, algo difícil con sólo dos productos: el *joystick* y el volante. De pronto, los fabricantes se interesaron por los *pads* e inundaron el mercado con multitud de productos que integran funciones cada vez más sorprendentes. Los *pads* para PC han aprendido a vibrar, han visto cómo se les han integrado *mini-joysticks* y reaccionan a los movimientos.



4

Logitech Wingman Precision

PRECIO:
2.200 pesetas

Marketing aparte, cabe preguntarse dos cosas. ¿Para qué sirve un *pad* de PC? ¿Cuáles son las funciones complementarias realmente útiles? De hecho, el *pad* es un periférico adecuado para más juegos de lo que pueda parecer a primera vista. Los de deportes son un ejemplo. Cualquier deporte de equipo resulta más satisfactorio con un *pad*, incluso con dos, si quieres jugar contra un adversario humano.

Todos aquellos que tienen un juego de fútbol para PC, y son muchos, deberían tener dos *pads*. También los juegos *arcade*, en sentido amplio, suelen decantarse más por un *pad* que por un *joystick*. Ya sea un juego 3D como *Mario* o *Gift* o un juego de carreras como *Insane*, el *pad* es el periférico perfecto. Pero los otros juegos que necesitan de un *pad*, como los plataformas, casi no existen para PC.

Si te gusta el *arcade* o los deportes, necesitas uno o dos *pads*, y si ya cuentas con todos los periféricos que todo buen jugador ha de tener, como un *joystick* con muchas prestaciones y un volante, puedes conformarte con un *pad* básico por unas 2.500 pesetas. A este precio, ¿por qué privarte de un *pad*, aunque sólo sea para jugar a dos en un PC? Pero si buscas un *pad* que pueda reemplazar a un *joystick* o un volante en ciertos juegos, los *pads* sofisticados pueden interesarte. Vamos a intentar distinguir entre los *pads* molones pero ineficaces y los que tienen funciones verdaderamente útiles.

Los *pads* de gama baja

Todos los fabricantes están presentes en este segmento pero, a menudo, estos *pads* no son objeto de todas las atenciones y acaban convirtiéndose en versiones de gama baja de los mismos *pads* de gama



LOS PADS

5 Microsoft Sidewinder Gamepad
PRECIO: 4.300 pesetas

alta. A la hora de elegir un *pad* se debe tener en cuenta, sobre todo, la ergonomía. El *pad* debe ser agradable al tacto y los botones y los disparadores han de adaptarse a la mano de manera natural. La cruceta direccional debe permitir una identificación fácil de las ocho direcciones.

Al César lo que es del César: el **Gravis Destroyer** es el digno sucesor del famoso *pad* blanco. Con su aspecto de caramelo ácido, es pequeño y resultón. Sus cuatro botones y sus dos disparadores se manejan fácilmente y la cruceta direccional es una verdadera gozada. Las ocho direcciones se identifican de manera fácil e intuitiva. Por desgracia, aún se conecta en el puerto de juegos y hace falta configurarlo manualmente. A pesar de todo, el precio de 2.500 pesetas compensa este engorro con creces.

8 Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad
PRECIO: 3.100 pesetas

En Logitech, es el **Wingman Precision** el que inaugura la entrada en la gama. Se trata de un *pad* clásico, con cuatro botones y dos disparadores. La ergonomía es discutible por su parte angulosa y la cruceta direccional tampoco es que sea muy precisa. Además, es feo y caro para lo que ofrece (2.200 pesetas). Pero Logitech tiene una segunda propuesta con el **Wingman Gamepad**. Su aspecto es muy logrado, con su cubierta negra y sus botones azules translúcidos. La toma es también más agradable, con ocho botones y dos disparadores que se adaptan perfectamente a la mano. La cruceta direccional es correcta, pero la localización de las direcciones no es muy acertada. El *pad* tiene conexión USB y puerto de juegos. Sería un buen *pad* si no fuera por el precio (3.600 pesetas), francamente prohibitivo.

Microsoft, el eterno rival de Logitech, también ofrece dos productos. El antediluviano **Microsoft Gamepad** es serio, ergonómico y permite conectar otros *pads* en cascada, pero desembolsar 4.300 pesetas por un *pad* de gama baja con puerto de juegos es excesivo. El **Gamepad Plug&Play USB** resulta más atractivo. El sistema lo reconoce automáticamente y su armazón translúcido es muy bonito. Los cuatro botones y los dos disparadores se adaptan bien a la mano y la cruceta direccional permite identificar fácilmente todas las direcciones. Este *pad* sería perfecto si no costara 2.800 pesetas, un poco caro.

9 Gravis Destroyer
PRECIO: 2.500 pesetas

Thrustmaster propone el **Digital Gamepad**. Dispone de conexión USB y puerto de juegos. El plástico es poco agradable pero su ergonomía es excelente. Los seis botones y los seis disparadores se adaptan muy bien, al igual que la cruceta direccional. Su precio es de 3.100 pesetas, un poco caro.

Por último, Saïtek propone el **X6-34U**, un *pad* sobrio y USB a 1.800 pesetas. No está mal, aunque su aspecto de plástico es terrible. Los cuatro botones, los cuatro disparadores y la cruceta direccional se adaptan muy bien. Bueno, pero muy feo.



8 Saitek X6-34U
PRECIO: 1.800 pesetas



Los pads analógicos

Cuando nos salimos de un juego *arcade* puro, la cruceta direccional digital se revela demasiado imprecisa para los juegos de PC. De ahí la necesidad de mandos analógicos, que en su momento funcionaban con potenciómetros. Actualmente, los más innovadores utilizan también un sistema de sensores. Para hacer que un *pad* se pueda considerar como analógico hay dos soluciones: añadir pequeños joysticks o hacer que la cruceta direccional sea progresiva.

Esta vía ha sido inaugurada por Microsoft, con el **Gamepad Pro**. La cruceta direccional responde proporcionalmente a la fuerza de apoyo. Puedes regular el movimiento de un eje y el punto neutro. Funciona muy bien no sólo en los juegos *arcade* de carreras, sino también con los juegos de tenis, por ejemplo. Puedes poner la cruceta en posición digital, pero entonces las ocho posiciones no son claramente identificables. El aspecto del Pro es clásico y los seis botones y los dos disparadores se adaptan muy bien. La conexión es USB. Este *pad* seduce, pero no su precio, 5.400 pesetas.

Gravis lo hace mejor por menos precio. El **Eliminator Pro** es una verdadera maravilla por tan sólo 5.000 pesetas. Es bonito, todo curvado y se adapta fácilmente a la mano. Los cuatro botones y los cuatro disparadores también se adaptan muy bien. Pero la estrella es la cruz metálica. En modo analógico dirigirás eficazmente un coche en un juego *arcade* y en modo digital encontrarás fácilmente las ocho direcciones. La conexión es USB.

Gravis propone un segundo *pad* de este tipo, el **Xterminator**. Gravis suele bautizar sus productos con "nombres guerreros". El Xterminator es uno de los *pads* más completos. Cuenta con nueve botones, una cruceta direccional y cuatro disparadores, de los cuales dos tienen las funciones de timón. Tiene una cruceta direccional digital y otra analógica e incluso hay un acelerador. La cruceta digital es un poco blanda, pero la analógica funciona bien. Estamos un poco abrumados por todo este exceso, lo que, claro, pasa factura: 8.400 pesetas. Pero hemos de reconocer que este *pad* resulta eficaz en todas las situaciones que procuran los juegos *arcade*.



El **Thrustmaster Analog Gamepad** nos convence desde el principio. Es bonito, pero el color gris es un poco apagado. El revestimiento en Kevlar es muy agradable al tacto y la ergonomía es perfecta. Ofrece cuatro botones, seis disparadores, una cruceta digital y dos joysticks analógicos. En conjunto es ergonómico. El control es soberbio y permite una configuración muy sutil. Pero a 7.500 pesetas, es un poco caro en comparación con su hermano mayor, el Dual Power, que por sólo 1.500 pesetas más, ofrece embrague y además autocalibrado. Si hay que elegir entre uno de los dos, no dudaríamos ni un segundo en inclinarnos por el segundo.



Y además, vibran

Nos vamos ahora a Thrustmaster para hablar del **Dual Power Gamepad**. Por 9.990 pesetas, he aquí el Rolls Royce de los *pads*, nuestro preferido. Su aspecto tiene mucha clase, con una mezcla de negro y acero. Revestido en Kevlar, resulta muy agradable al tacto. Se ha previsto todo en el apartado de equipamiento: seis botones, seis disparadores, dos mini-joysticks analógicos y evidentemente una cruceta digital.





6 Logitech Wingman Rumblepad
PRECIO:
7.500 pesetas

Es muy preciso, la ergonomía perfecta y todas los mandos se adaptan muy bien a tu mano. la conexión se realiza a través del puerto USB. Un sistema de autocalibrado te ahorra configurarlo y confiere al joystick una precisión extraordinaria. Puedes atribuir el joystick y la cruceta direccional al eje que prefieras, lo que resulta muy práctico en los juegos que no permiten este tipo de configuración. Además, el Dual Power

6,5 Trust Vibration Feedback Pad
PRECIO:
5.000 pesetas

¡vibra! Dos motores actúan a las órdenes de los juegos y transmiten sensaciones físicas. El resultado es bastante convincente, con efectos variados pero bien perceptibles, sobre todo en los juegos de carreras. Estos efectos no son indispensables pero son divertidos. Y si te cansas, siempre puedes desactivarlos.

En Logitech, el **Wingman Rumblepad** reúne las mismas funciones. Los motores son, sin embargo, menos potentes y los efectos, lógicamente, menos espectaculares. La ergonomía tampoco es fabulosa, debido en parte al aspecto anguloso del periférico. Las funciones no se adaptan muy bien a los dedos. Por ejemplo, el cursor para acelerar no es muy práctico.

Los mini-joysticks analógicos se calibran automáticamente, pero no son muy precisos. Los seis botones y los dos disparadores están bien situados pero la cruceta direccional no es muy ergonómica. Por 7.500 pesetas Logitech ofrece un *pad* completo USB y puerto de juegos, pero sus problemas ergonómicos son una carga.

Thrustmaster también propone un *pad* que vibra, pero en el sentido literal del término. El **Vibration Feedback Pad** vibra cuando te apoyas sobre uno de sus botones. Esta función es grotesca y sin ningún tipo de interés. Olvidémosla. Por lo demás, el *pad* no está tan mal. Es bastante bonito, con su atuendo gris metalizado y realzado con un color violeta.

Los diez botones y disparadores se adaptan bien a la mano y la cruceta digital es precisa. También dispone de un mini-joystick analógico, bastante conseguido, y un anillo analógico alrededor de la cruceta destinado a los juegos de carreras. Es bastante preciso y muy útil en los juegos *arcade*. La conexión es USB. Si olvidamos las vibraciones que afortunadamente puedes desactivar, este *pad* es bastante asequible (5.000 pesetas).

Mueve tu pad

Entramos en una categoría de *pads* algo problemática. La función Tilt permite controlar los movimientos en un juego al manejar el propio *pad*. Un pequeño sensor analiza la posición del *pad* y reproduce el movimiento que le imprimas. Aparte del aspecto grotesco que te confiere cuando juegas, esta función sólo es útil con algunos juegos de motocross o los juegos *arcade* futuristas tipo *Star Wars: Racer*. En cualquier caso, este efecto es más divertido que preciso. No creemos que la inversión valga la pena, pero tú decides.

Gravis Destroyer Tilt
PRECIO:
7.990 pesetas
8

6 Logitech Wingman Extreme
PRECIO:
6.500 pesetas

El **Gravis Destroyer Tilt** es una réplica del Destroyer pero con puerto USB. Te costará 7.990 pesetas. Tú sabrás si te sale a cuenta. En cuanto al resto de funciones, es igual que el Destroyer.

Sucede otro tanto con el **Logitech Wingman Extreme**. Es el mismo *pad* que el Wingman Gamepad pero con la función Tilt añadida. La extravagancia te costará 6.500 pesetas.

6,5 Microsoft Sidewinder Gamepad Freestyle Pro
PRECIO:
6.500 pesetas

Microsoft tiene el **Gamepad Freestyle Pro** más o menos al mismo precio. Como el Logitech, ofrece conexión USB y puerto de juegos. Si se compara con su modelo, el Gamepad normal, existe otra diferencia, que tiene además un acelerador.

EN EL CD1

En abril, estrategias mil. Ya sea en estado puro, caso de *Outlive* y *State of War*, o con toques de rol, como en *Kingdom Under Fire* y *ExcaliBug*. O emparejada con la acción, como en *Evil Islands* y *Giants*, con cuya demo podrás disfrutar de un divertido capítulo protagonizado por los Meccs. *Summoner* ofrece, por su parte, un respiro a los amantes del rol fantástico, con un mundo y unas reglas completamente originales.

SUMMONER



INSTALACIÓN: Demos/Summoner/summoner_demo.exe	
GÉNERO: Rol	
DESARROLLADOR: Volition	
EDITOR: Proein	
REQUISITOS: PII 233, 64 MB RAM, DirectX, tarjeta 3D.	

Summoner es un juego de rol fantástico en tercera persona de Volition, los creadores de la serie *Descent*. El juego narra la leyenda del viaje de Joseph al imperio perdido de Ikaemos, la isla monasterio de Iona y el bosque laberinto de Liangshan, en pos de los anillos de los Summoners. La demo ofrece tres niveles del juego completo: un nivel de combate en el bosque, el distrito de la parte vieja y el alcantarillado de Lenele. En el primero de ellos, Joseph y Flece han de conseguir escapar (la salida está indicada con una barra amarilla) de los ataques de una patrulla de Orenianos. Pero ten en cuenta que una vez salgas del bosque no podrás volver a no ser que empieces una nueva partida. Después, entrarás en la parte vieja de Lenele, una de las ciudades más importantes de *Summoner*. Allí encontrarás muchos personajes con los que podrás hablar e interactuar. Algunos personajes te pedirán que hagas algo por ellos, aunque algunas de estas búsquedas sólo podrás finalizarlas si tienes la versión completa de *Summoner*. La sección de los alcantarillados de Lenele está tomada por criaturas hostiles, lo que constituye una buena oportunidad para ganar puntos de experiencia y solventar algunas búsquedas. Para ello, cuentas con las habilidades de combate y los hechizos de tu grupo.



CONTROLES

Movimiento: Botón izqdo.
Selección de personajes: Botón izqdo. o tabulador
Ataque: Botón izqdo. sobre enemigo
Ataque en cadena: Botón dcho. sobre enemigo

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En Utilidades encontrarás la última versión de DirectX, la 8.0a, y el programa Winzip 8.0.

CAÍDOS DE ALTURA

En el apartado Extras del CD te ofrecemos el vídeo de *Star Trek Deep Space Nine: The Fallen*, título que ha publicado en nuestro país FX Interactive. El juego recibió una excelente puntuación de 8,5 en nuestro pasado número. *The Fallen* es una mezcla de acción y aventura a partes iguales, con magníficos combates y puzzles muy bien pensados. El complejo argumento del juego y la posibilidad de encarnar a tres personajes diferentes hacen de este título uno de los más entretenidos que han pasado por nuestra redacción.

SUMARIO

KINGDOM UNDER FIRE

INSTALACIÓN: Demos/KUF/Setup.exe
GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Phantagram
REQUISITOS: P 200, 64 MB RAM, 900 MB libres, DirectX 7.0a, tarjeta gráfica de 2 MB compatible con DirectX.



Kingdom Under Fire combina estrategia en tiempo real de corte fantástico y elementos de RPG como evolución de personajes y búsquedas. Durante siglos, el antiguo reino de Bersiah ha vivido bajo la encarnizada lucha de la Alianza Humana contra la Legión Negra (orcos). La demo incluye un modo multijugador restringido a través de Wargate.net, una misión para un solo jugador y una partida contra adversarios de la IA.

CONTROLES

Seleccionar personaje: Botón izq.
Movimiento: Botón dcho.

EVIL ISLANDS

INSTALACIÓN: Demos/Evil/eiengdemo.exe
GÉNERO: Acción y estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 120 MB libres, DirectX 7.0, tarjeta 3D AGP de 8 MB.



Evil Islands es un juego de estrategia que combina acción de arma blanca y planificación estratégica. Tu personaje se despierta en unas ruinas de Gipat, una isla flotante. Armado con tan sólo un cuchillo de caza y un par de hechizos, deberás buscar a alguien que te ayude a descubrir quién eres y qué haces en esa isla. La demo ofrece dos niveles de dificultad, principiantes y normal, y no dispone de modo multijugador.

CONTROLES

Seguir a un personje: F
Usar,coger, robar: S
Ataque/defensa: A **Correr:** Z

OUTLIVE

INSTALACIÓN: Demos/Outlive/OutDemoSetup101a_e.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Continuum Entertainment
REQUISITOS: P 166, 32 MB RAM, DirectX 7.0, tarjeta de vídeo de 2 MB compatible con DirectX.



Outlive es un juego de estrategia en tiempo real realizado en Brasil. En el juego podrás optar entre dos razas, robots y humanos, y desarrollarlas hasta dotarles de la superioridad tecnológica necesaria para acabar con su rival. Se trata de investigar, robar información y destruir sin miramientos a tu enemigo. La demo ofrece una campaña con un tutorial y tres misiones y dos mapas para jugar en el modo escaramuza o el multijugador.

CONTROLES

Guardar un grupo: Ctrl. + 0-9
Seleccionar un grupo: 0-9 **Seleccionar vehículos durante el combate:** Ctrl. + T

GIANTS: CITIZEN KABUTO

INSTALACIÓN: Demos/Giants/GiantsSPMeccDemoInstall.exe
GÉNERO: Acción y estrategia
DESARROLLADOR: Planet Moon Studios
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 131 MB libres, tarjeta de vídeo de 8 MB compatible con Direct3D.



Aquí tienes la primera de las tres demos en castellano de *Giants: Citizen Kabuto*, el estupendo juego de acción y estrategia que se llevó el pasado enero el único 9,5 que ha otorgado nuestra revista. La demo te permite jugar el segundo capítulo de los Meccs, "Hambre en los Altos de la Bragueta". Los Meccs buscan a su compañero y han de cazar vimps para que el padre de Timmy les ayude. Una exquisita combinación de humor y acción.

CONTROLES

Movimiento cámara: Ratón
Correr hacia delante: W
Correr hacia atrás: S **Atacar:** Botón izqdo.

EXCALIBUG

INSTALACIÓN: Demos/Excalibug/Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Enigma
REQUISITOS: P 200, 64 MB RAM, 100 MB libres, DirectX, tarjeta 3D de 8 MB compatible con Direct3D.



ExcaliBug es un título de rol y estrategia en tiempo real desarrollado enteramente en España por Enigma. El juego presenta un argumento y unos protagonistas muy originales, todos ellos insectos. En la demo podrás jugar un nivel de la campaña para un solo jugador, en la que deberás hacerte con los pedazos del mapa del castillo de Moldark, cuartel general del reino de la oscuridad.

CONTROLES

Andar: Pulsar sobre zona despejada (con doble clic se desplazará corriendo)
Atacar: Pulsar sobre enemigo
Coger un ítem: Pulsar sobre ítem en el suelo.

STATE OF WAR

INSTALACIÓN: Demos/State/sow.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Cypron Studios
REQUISITOS: P 266, 32 MB de RAM, 20 MB libres, DirectX 6.1.



State of War es un divertido juego de estrategia en tiempo real. En el año 2020 la federación de siete continentes ha construido un sistema de defensa global conocido como Overmind. La secta de los Beho-Sunns ha tomado Overmind con el fin de controlar las fuerzas militares y tomar el poder mundial. Al mando del mejor ejército, deberás poner fin a la amenaza de los fanáticos.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izqdo.
Movimiento: Hacer clic en el mapa con el botón izqdo. **Atacar:** Hacer clic en la unidad enemiga con el botón izqdo.



JUEGO COMPLETO

MDK

Es cierto: **los marcianos existen**. Viven en Silicon Valley y trabajan para Shiny. La más marciana de las compañías terrestres superó su récord de excentricidad **con el juego que te regalamos este mes.** Ojo: es raro pero muy adictivo.

Kurt es un marciano. Llega a un planeta en que todo le resulta nuevo: la comida, el clima, las costumbres, las prácticas reproductorias... La gente le rechaza porque es diferente. Ponte en su piel, ¿cómo te sentirías si nada más llegar tuvieses que esquivar rayos láser y embarcarte en una infernal carrera para recoger el mayor número de objetos posibles?

Ahora tú eres Kurt. La fase inicial del juego es un sencillo tutorial con el que podrás hacerte con el control de tu personaje. Lo primero a lo que debes acostumbrarte es a abrirte camino a tiro limpio sin un segundo de respiro. Te encontrarás en un estrecho túnel y saldrán a tu paso un puñado de soldaditos de a pie y unos cuantos cazas. Debes exterminarlos a todo correr y asegurarte de que no abandonas el túnel hasta que hayas acabado con todas las fuerzas terrestres. Una vez a cielo abierto, no dejes de moverte y disparar, ya que *MDK* es un *shooter* de acción trepidante en el que las sutilezas más bien sobran.

Necesitarás todo un cargamento de Red Bull para correr continuamente sin echar el hígado por la boca.

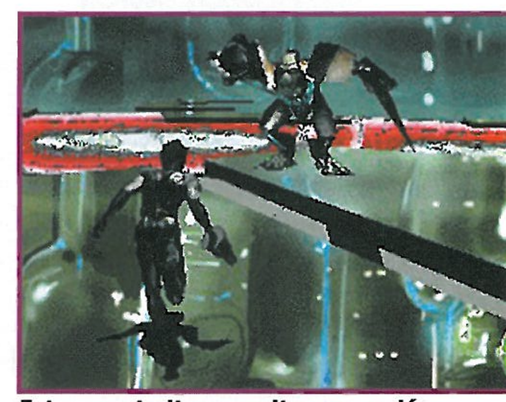


Instalación

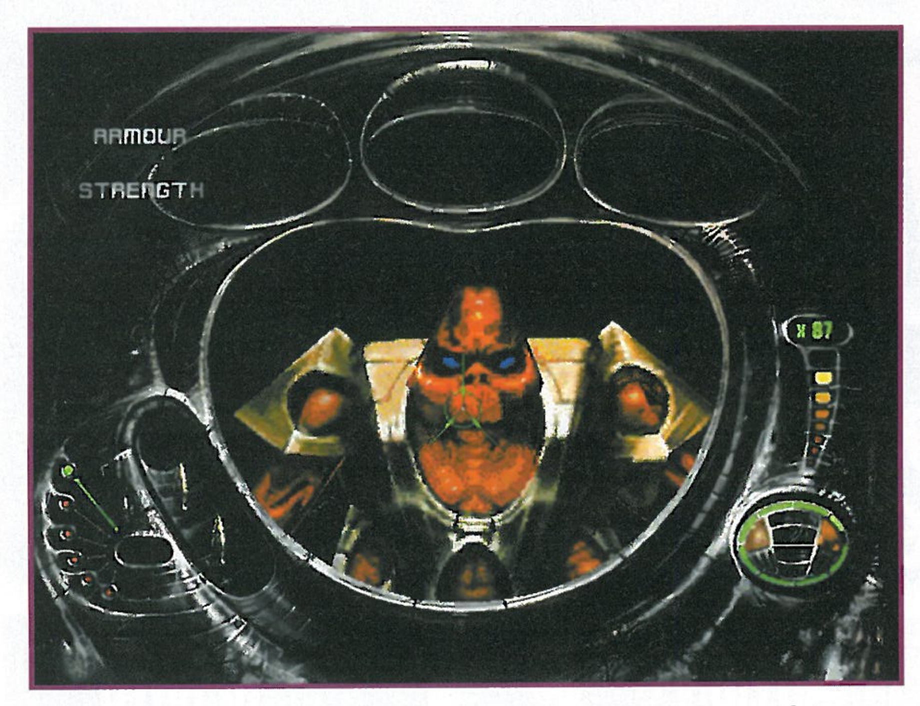
INSTALACIÓN: El juego se ejecuta desde el CD
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
REQUISITOS: P 90 MHz; 16 MB de RAM; 34 MB de espacio en el disco duro

Cursores	Mover al personaje
Barra espaciadora	Modo francotirador
A/Z	Acercar y alejar en modo francotirador
Control	Disparar
Alt	Saltar
Enter	Usar ítem seleccionado
0 - 9	Seleccionar ítem
[/]	Cambiar munición e ítems
Mayúsculas	Seleccionar modo turbo
Bloque Mayúsculas	Turbo permanente
X + cursores	Desplazamiento lateral
F1	Ayuda

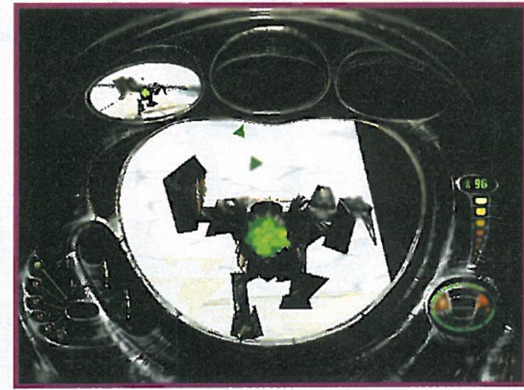
Instalación: Introduce el CD, escoge el idioma y sigue los pasos que se te indican. Si tienes problemas, utiliza el comando Ejecutar del menú de inicio y selecciona el archivo Setup ubicado en la raíz del CD.



Este monstruito necesita una ración de plomo.



El autómata más feo del Cosmos segundos antes de que su cabeza explote.



Una útil y mortífera perspectiva en el modo francotirador.

MDK es un shooter de acción trepidante en el que las sutilezas más bien sobran

Otro túnel te llevará al siguiente objetivo. Ahora se trata de utilizar el sistema francotirador. Pasarás a una perspectiva en primera persona con un amplio campo visual. La velocidad en la ejecución de los disparos y los reflejos sigue teniendo su importancia, pero ahora también importa la buena puntería. En las almenas de una especie de castillo verás a unos cuantos enemigos que te saludan con insensata cordialidad. Deberás estar a la altura de su cortesía y abatirlos sin contemplaciones. Las teclas de la A y Z te servirán para mejorar la precisión de tus disparos.

Marciano y peligroso

Una vez superado el escollo, llega el momento de probar con el singular paracaídas. Debes recoger el lanzagranadas, así que salta utilizando carrerilla desde el escalón que hay al principio del escenario. Mantén pulsada la tecla Alt para poder aterrizar sobre el pilar. Destruye con él el cristal que te impide avanzar. Una vez en el interior vuelve al modo francotirador y lanza sendas granadas por las aberturas redondas que encontrarás bajo las almenas. Con esto limpiarás casi todo el interior del edificio y podrás acceder a él. Quedarán unos cuantos pelmazos a los que no es difícil despachar. Una vez acabado un teletransporte te llevará a la siguiente fase. Buena suerte, a partir de ahora deberás seguir tú solo.

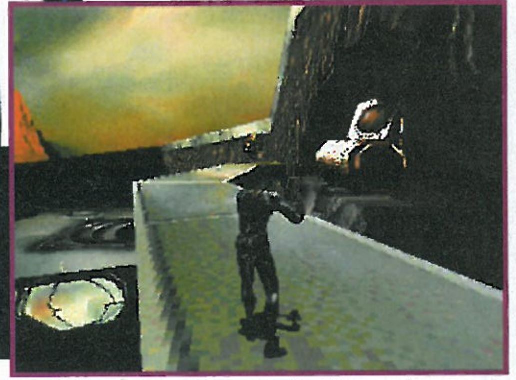


Los exteriores son tanto o más peligrosos que los túneles.

MÁS DE TODO

Es posible que necesites un poquito de ayuda en algunas fases del juego. Si éste es el caso, aquí tienes unas cuantas palabras mágicas para sobrevivir en los momentos más difíciles. Sólo tienes que ser lo suficientemente rápido para escribirlas. Eso sí, después de cada nivel deberás teclearlas de nuevo si quieres mantenerlas vigentes. No hay trampa que cien años dure.

Invulnerabilidad	GEARED
Salud	HEALME
Decodificador mejorado	HOLOKURTISFUN
Mortero mejorado	ILIKETOLOB
Mejora para las armas	INEEDABIGGUN
Granadas guiadas	NASTYSHOTTHANKS
Tornado mejorado	TORNADOAWAY

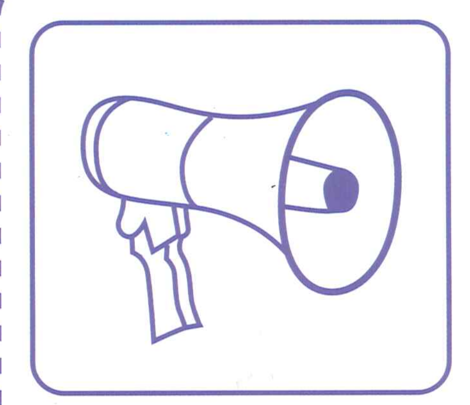


Ojo con las esquinas: están llenas de señoras con bolso.



GAME LIVE PC
SUSCRÍBETE
Entra en juego
MultiACTION2000
MultiSPORTS2000
No te lo pienses
Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono.
No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia.
Además, por el precio de diez números tendrás un año completo.
Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 6.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).
FORMA DE PAGO
Oferta válida unicamente en España
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de EDICIONES FREEWAY, S.L.
☐ GIRO POSTAL
Nombre y Apellidos.................................Telf.................
Dirección..
Población......................C.P....................Provincia...............
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

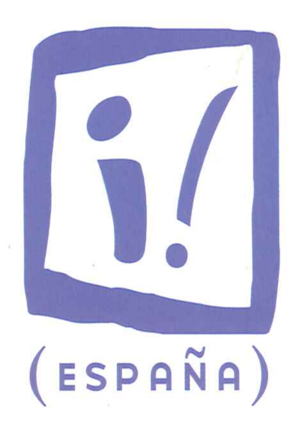
A Paco siempre le ha gustado el espacio.
Desde hace poco, lo hace saber...



Crea gratis tu página web con i (españa)

Espacio de disco ilimitado
Tu .com personal
Herramientas listas para usar
Sin conocimientos de html
Estadísticas de consulta superdetalladas
Alojamiento gratis en PHP
Tu página WAP

www.iespana.es



i haz mejor lo que te gusta.

i (españa) i (francia) i (italia) i (belgica) i (suiza) i (quebec)

iespaña es una sociedad de Vivendi net